SLEVOVÉ KUPÓNY ZA 4100 KČ LUXUSNÍ TELEVIZE, NEJNOVĚJŠÍ HRY

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360

XBOX 360™

OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

100 + 36 STRAN

Nejnabitější číslo v historii!

GHOSTBUSTERS JSOU ZPĚT!

Překvapení? Pokračováním filmu bude hra

ZVOLTE HRY ROKU

a vyhrajte Xbox 360 Elite a 33 nejlepších her!

EXKLUZIVNÍ INFORMACE

FALLOUT 3

Kde se vzaly protiatomové bunkry?

Jak vznikli mutanti? Proč zrovna Vault 101?

ČÍSLO 7 LEDEN 2008 299 KČ (449 SK)

Future MEDIA WITH PASSION

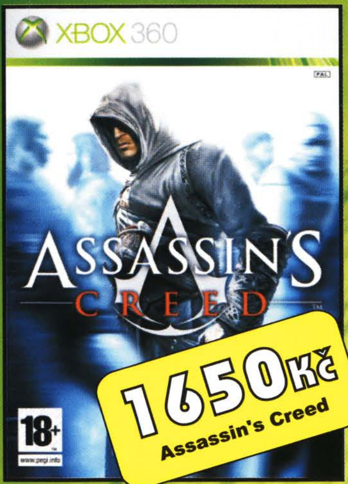
9 771802 557009 07

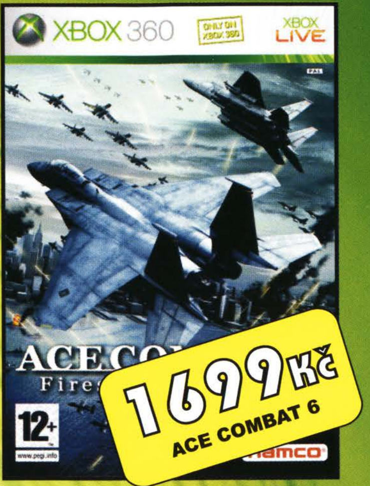
XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ | JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360 | ČÍSLO 7

MASS EFFECT ASSASSIN'S CREED FALLOUT 3 RAINBOW SIX: VEGAS 2

www.GAMEEXPRES.cz
www.GAMEEXPRES.sk

Slevové kupóny na tyto hry můžete najít v tomto časopise





Slevové kupóny na tyto hry můžete najít v tomto časopise

Super slevy

Bioshock	1499Kč
Bioshock collectors	1899Kč
Blue Dragon	1299Kč
Bullet Witch	850Kč
Harry Potter: Phoenix ..	1399Kč
Medal of Honor: Airb...	1299Kč
Moto GP 2007	1199Kč
Tomb Raider: Legend...	799Kč

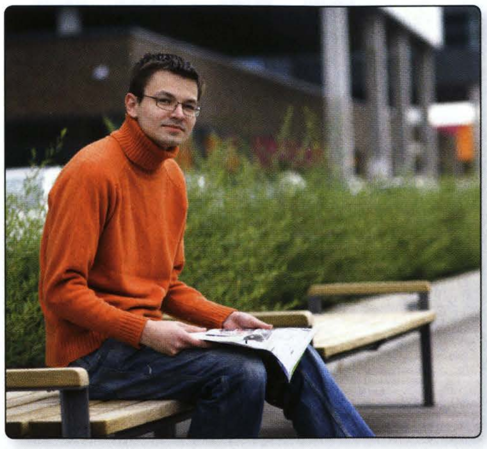
Objednávejte na internetu:
www.gameexpres.cz
www.gameexpres.sk

Objednávejte telefonicky:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

Osobní odběr (pouze po tel. objednání)
Expres stores s.r.o., Sokolská 19, Praha 2
Expres stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí do vyprodání zásob.

Vítejte!



KONEC V KLIDU? ANI NÁHODOU!

I KDYŽ TO VYPADALO, že kulminace hitů v minulém měsíci zaručuje redakci poklidné předvánoční období, v němž si budeme moci lovit vlajky v Assassin's Creedu (mimochodem, konečně jsem našel tu dvacátou schovanou mršku v Masyafu), získávat poslední zbylé achievementy v Halo a potřetí rozjíždět Mass Effect, nestalo se tak.

Herní svět překvapila nenadálá zpráva o vzniku nové vydavatelské jedničky. I když si možná pod spojením Activisionu a Vivendi nepředstavíte takový moloch jako EA, ve skutečnosti se výsledek fúze obou firem může pochlubit vyšším obratem a předpokládanými zisky. V dané chvíli se samozřejmě v nabídce obou společností nic nezmění, v dlouhodobém horizontu se ale můžeme dočkat zajímavých věcí. Vydrží na trhu Ubisoft, o jehož prodeji se spekuluje už několik let? A co Take 2, firma neodmyslitelně spjatá se sérií Grand Theft Auto?

Co to může znamenat pro hráče? Na první pohled úbytek tvůrčí svobody, jíž velké společnosti svázané tunou pravidel a korporátních nařízení nepřejí. Ale vypadají třeba takoví Simpsons od EA, jako kdyby vypadli z firemního manuálu „standardní hra podle filmu"? Zobecňování je zkrátka vždycky ošidné. Navíc právě firmy o velikosti EA a nově vzniklého Activison Blizzard mají prostředky vstoupit do rozjetého vlaku a znovu rozběhnout konkurenci v již „rozhodnutých" žánrech.

Bez Skate bychom si asi neuvědomili, že skateboardové hry nemusí být jen o prapodivném mačkání určitých komb, jak se nám už skoro deset dílů snaží tvrdit Tony Hawk, absence Rock Bandu by postupem času mohla vést k vydávání čím dál podobnějších dílů Guitar Hero atd. Koneckonců, kdyby nevyšlo Call of Duty 4, mohli bychom se naivně domnívat, že hráči zkrátka touží po své oblíbené střílečce z druhé světové, přestože se skoro vůbec nemění (Medal of Honor: Airborne). Activision Blizzard má silné portfolio (série od Blizzardu nemají v herním průmyslu konkurenci) a jistě může v mnoha případech provětrat zatuchlé kobky některých žánrů. A to platí i obráceně.

Ostatně, nikdy bychom nevěnovali celý OXM Speciál hře, která by stagnovala a nepřinášela žádné novinky. Call of Duty 4: Modern Warfare tohle určitě nehrozí a zejména skvělý multiplayer si zaslouží každou z 36 stran speciální přílohy, kterou najdete u časopisu. Zajímavé rady i přehledy vám jistě pomohou lépe pochopit systém hry a stát se brzy čtyřhvězdičkovým generálem. Zlatý Desert Eagle za to určitě stojí.

Honza Morkes, šéfredaktor

ušetřete
4 100 Kč
Kupóny naleznete na stranách...
na straně 60 | na straně 68 | na straně 70 | na straně 74 | na straně 89

TENTO MĚSÍC JSME...

...hráli, hráli a hráli Call of Duty 4. Může se to zdát stereotypní, ale ta hra je v multiplayeru naprostá bomba. Abyste si ji mohli užít i vy bez obav z tápání, připravili jsme pro vás vyčerpávající 36stránkovou přílohu s tipy a triky.

...se zavrtali do sklepů a oprášili vstupy do svých protiatomových Vaultů (panelákové děti měly jako náhražku lepenkové krabice). Na Fallout 3 se zkrátka těšíme jako na další únik radioaktivity z Temelínu.

...jednali a vyjednávali, abychom vám přinesli opravdu zajímavý vánoční dárek. No řekněte, kde seženete Mass Effect za 1 499 Kč nebo Assassin's Creed za 1 450 Kč? Pokud jste si koupili číslo až po Vánocích, nemusíte zoufat, slevy platí do 20. ledna.naštěstí nebyly výrazné (zlomené propisky se nepočítají).

...vybírali. Není totiž vůbec lehké z obrovské záplavy kvalitních titulů pro Xbox 360 vybrat jen několik výjimečných, které se poperou o vaše hlasy v anketě o xboxové hry roku. Redakční porady byly poměrně ostré, ztráty na životech naštěstí nebyly výrazné (zlomené propisky se nepočítají).

...si navzájem nadávali do kulturních ignorantů a neználků. Jinými slovy Scene it? dorazil do redakce a jasně ukázal, že ne každý redaktor (natož šéfredaktor) vyrostl na stránich Hollywoodu.

Jedno číslo za 199 Kč? Podrobnosti na straně na straně 04

SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO! SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO!

jedno číslo

Předplatné Oficiálního Xbox 360 magazínu s DVD, plakátem a přílohami

- roční předplatné se vším všudy za 2 388 Kč, tj. 199 Kč za číslo (3 582 Sk) – ušetříte 1 200 Kč (1 806 Sk)
- zahrnuje samotný časopis 12× ročně, 12× A2 plakát, 4× tištěnou přílohu a další bonusy
- 1 200 stran nabitých exkluzivními informacemi o Xboxu a všem kolem
- návody, recenze, tipy a triky, rozhovory, tématické články, reportáže
- 108 GB demoverzí, videí, videoreportáží, rozhovorů, tématických skinů pro dashboard
- stovky dalších stran v tématických tištěných přílohách
- ZDARMA vstup do Klubu předplatitelů, kde na vás čeká spousta výhod (více na http://klub.cpress.cz)

ANEBO...

- půlroční předplatné s DVD a přílohami: 1 249 Kč (2 249 Sk)
- roční (ekonomické) předplatné bez DVD a příloh: 1 800 Kč (2 700 Sk)
- půlroční (ekonomické) předplatné bez DVD a příloh: 900 Kč (1 350 Sk)

Jak si předplatit?

1) telefonicky: na bezplatné lince 800 11 55 88

2) e-mailem: pošlete e-mail s kontaktními údaji a vybranou variantou na adresu predplatne@cpress.cz.

3) na internetu: na stránce http://casopisy.cpress.cz

Předplatné pro SR: **predplatne@cpress.sk**, tel.: +421 244 453 702

Nabídka je časově omezená do 20. ledna 2008. Halo 3 psí známky se zabudovaným 128 MB USB diskem získá prvních 50 zájemců o roční předplatné s přílohami. Tričko OXM získá prvních 100 zájemců o roční předplatné s přílohami. Dárky obdržíte do 4 týdnů po obdržení platby za předplatné.

SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO! SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO!

jen za 199 Kč

100 stran
informací o vaší oblíbené platformě

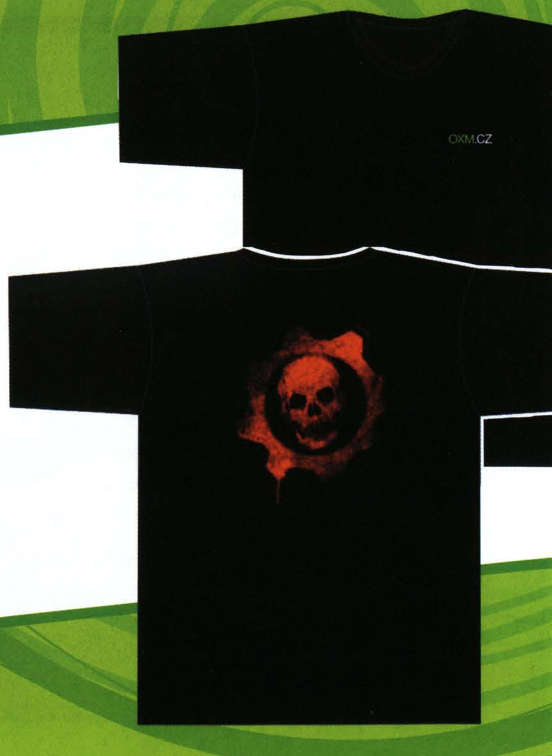
9 GB DVD
demoverzí, videí a rozhovorů o nejnovějších hrách

oboustranný plakát
s herními motivy o formátu A2

exkluzivní příručka
každého čtvrt roku

Navíc dva dárky

- Tričko OXM pro prvních 100 objednávek ročního předplatného s přílohami!
- Exkluzivní dárek Halo 3 psí známky se zabudovaným 128 MB USB diskem pro prvních 50 objednávek ročního předplatného s přílohami!



JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360
OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

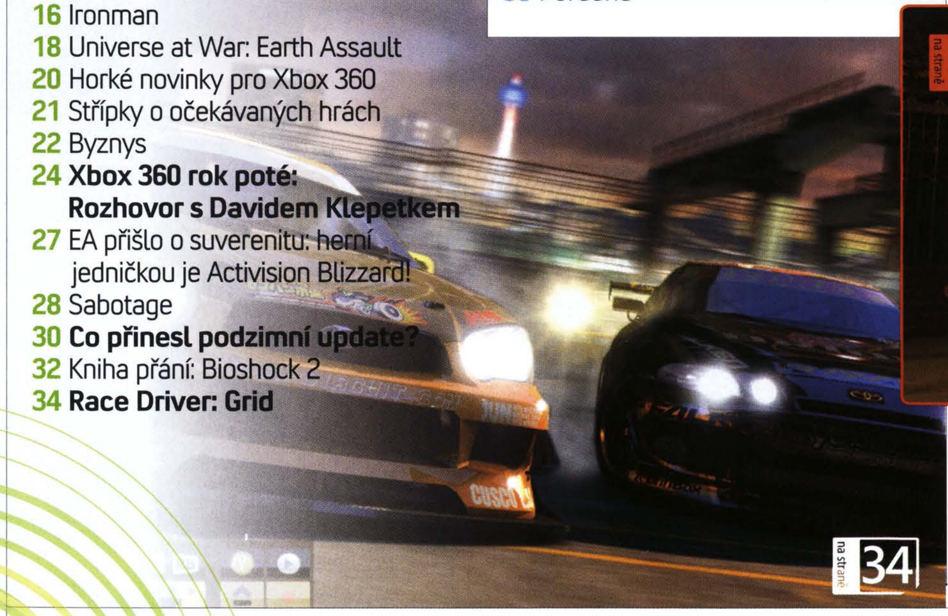
na straně 40

FALLOUT 3

Jaký je futuristický bratranec Oblivionu?

XBOX 360 NEXT

14 **Brütal Legend**
16 Ironman
18 Universe at War: Earth Assault
20 Horké novinky pro Xbox 360
21 Střípky o očekávaných hrách
22 Byznys
24 **Xbox 360 rok poté: Rozhovor s Davidem Klepetkem**
27 EA přišlo o suverenitu: herní jedničkou je Activision Blizzard!
28 Sabotage
30 **Co přinesl podzimní update?**
32 Kniha přání: Bioshock 2
34 **Race Driver: Grid**



na straně 34

KOMUNITA

36 World Cyber Games
37 Rozhovor s adminem xlive.cz
38 Poradna

První dojmy

40 Fallout 3
44 **Ghostbusters**
48 Rainbow Six: Vegas 2
51 Dark Messiah of Might & Magic: Elements

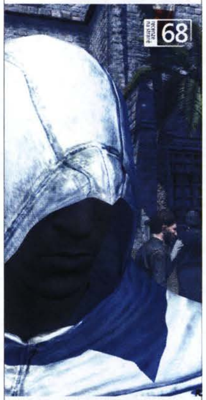
na straně 44

TÉMA

08 Nejlepší xboxové hry roku 2007
52 Pitva: Xbox 360 na kousky

XBOX 360 RECENZE

Než vyrazíte do obchodů, podívejte se na náš finální verdikt!



60 **Mass Effect**
64 Ace Combat 6: Fires of Liberation
68 **Assassin's Creed**
70 Blacksite: Area 51
72 NBA 2K8
73 Dynasty Warriors: Gundam
74 **Viva Piñata: Party Animals**
75 Lego Star Wars: The Complete Saga
76 WWE SmackDown vs. Raw 2008
78 Thrillville: Off The Rails
79 The Golden Compass
80 **Beowulf**
81 Scene it?
82 Bladestorm: The Hundred Years' War
84 Soldier of Fortune: Payback
85 Switchball
85 World Puzzle
86 Novinky na Xbox Live aneb co se děje v trávě

Návody
90 Prozkoumejte hardware Xboxu
92 Jasná volba – nejlepší hry pro Xbox 360

Hardware
88 HD LCD TV Samsung LE32R86BD
89 HD LCD TV Sharp LC-37WD1E

PLUS EXKLUZIVNÍ PŘÍRUČKA CALL OF DUTY 4

PŘEDSTAVENÍ HRY, **NÁVODY PRO SINGLEPLAYER I HRU VÍCE HRÁČŮ**, TIPY & TRIKY, POPIS VŠECH ZBRANÍ A JEJICH SLABÝCH MÍST, CHALLENGES, **RADY K JEDNOTLIVÝM MAPÁM**, CHEATY, NEJLEPŠÍ KOMBINACE PERKŮ

SEZNAM HER

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION	64
ASSASSIN'S CREED	68
BEOWULF	80
BIOSHOCK 2	32
BLACKSITE: AREA 51	70
BLADESTORM	82
BRÜTAL LEGEND	14
CRASH OF THE TITANS	94
DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS	51
DEUS EX 3	20
DYNASTY WARRIORS: GUNDAM	73
FALLOUT 3	40
FATAL FURY SPECIAL	94
FIFA 08	94
GHOSTBUSTERS	44
GRIPSHIFT	20
IRONMAN	16
JUMPER	20
LEGO STAR WARS	75
MASS EFFECT	60
MX VS. ATV: UNTAMED	94
NBA 2K8	72
NBA 2K8	94
NBA BALLERS: CHOSEN ONE	20
PRO EVOLUTION SOCCER 2008	94
PROFESSIONAL BULL RIDERS VIDEO GAME	20
PROJECT GOTHAM RACING 4	94
RACE DRIVER: GRID	34
RAINBOW SIX: VEGAS 2	48
SABOTAGE	28
SCENE IT?	81
SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK	84
SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE	94
STREET FIGHTER IV	20
SWITCHBALL	85
TETRIS SPLASH	94
THE GOLDEN COMPASS	79
THRILLVILLE: OFF THE RAILS	78
UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT	18
VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS	74
WORLD PUZZLE	85
WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008	76

Nejlepší hry roku 2007

Rozhodněte a vyhrajte některou z desítek her nebo Xbox 360 Elite!

První rok Xboxu 360 u nás přinesl obrovskou záplavu titulů. Zatímco loni byl jasnou jedničkou Gears of War, letos bude situace mnohem zamotanější. Které hry s datem narození 2007 se navždy zapíšou do historie? Rozhodovat budete vy!

CO MŮŽETE VYHRÁT?

1 × Xbox 360 Elite

3 × celoroční předplatné OXM s DVD

10 × půlroční předplatné OXM s DVD

33 × her pro Xbox 360 (Halo 3, Forza 2, Assassin´s Creed, NHL 08, FIFA 08, The Simpsons Game, Call of Duty 4, Pro Evolution Soccer 2008, NBA 2K8 a další...)

klíčenky, trička a spoustu dalšího

VYHLÁŠENÍ XBOXOVÉ HRY ROKU 2007 VZNIKÁ VE SPOLUPRÁCI:

Hlavní partner: XBOX 360

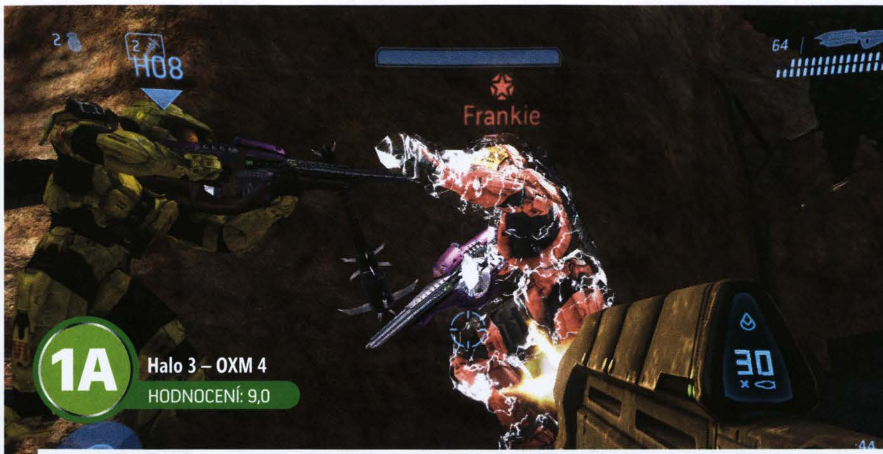
Partneři: EA, CENEGA, CD PROJEKT

Mediální partneři: DOUPĚ.CZ, XLIVE.cz, XBOX ZONE, SECTOR, hratelně.cz

Absolutní hra roku 2007

OXM komentuje: Je to těžké, ale nejlepší může být jen jedna. Na vítěze absolutní kategorie kandidují hry rozmanitých žánrů i původů. Která hra nejlépe symbolizuje Xbox 360? Halo 3, nebo Forza Motorsport 2? Dáte přednost osvědčeným značkám, nebo „novinkám“ Bioshock či Mass Effect? Sami jsme zvědavi, koho zvolíte za krále loňského roku.

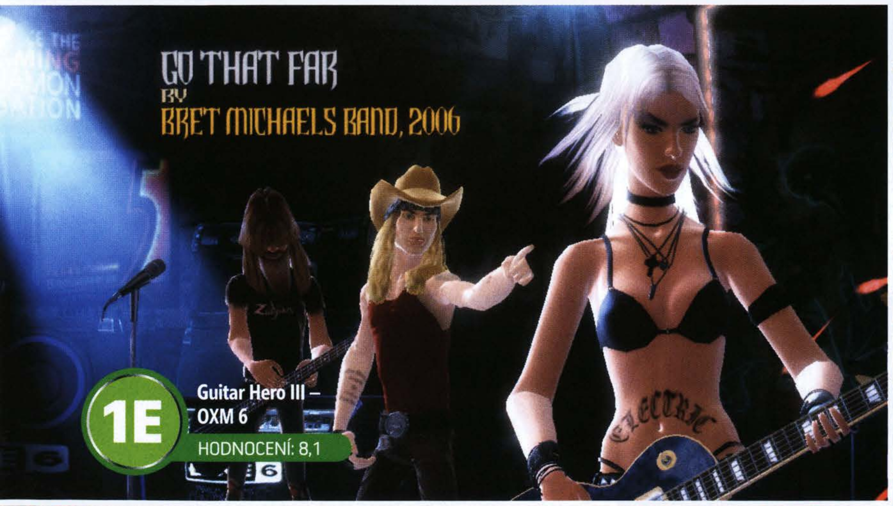
1B Half-Life 2: Orange Box – OXM 6
HODNOCENÍ: 9,0



1A Halo 3 – OXM 4
HODNOCENÍ: 9,0

1D Mass Effect – OXM 7
HODNOCENÍ: 9,3

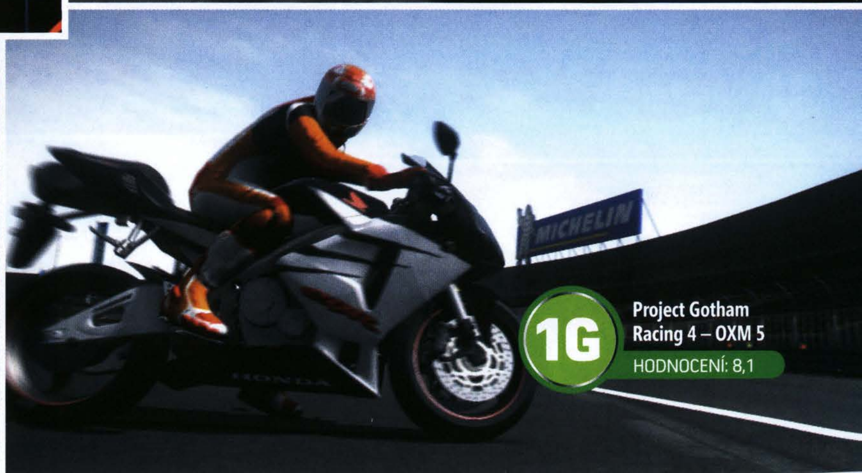
1C Bioshock – OXM 3
HODNOCENÍ: 9,2



1E Guitar Hero III – OXM 6
HODNOCENÍ: 8,1

1F Forza Motorsport 2 – OXM 1
HODNOCENÍ: 9,0

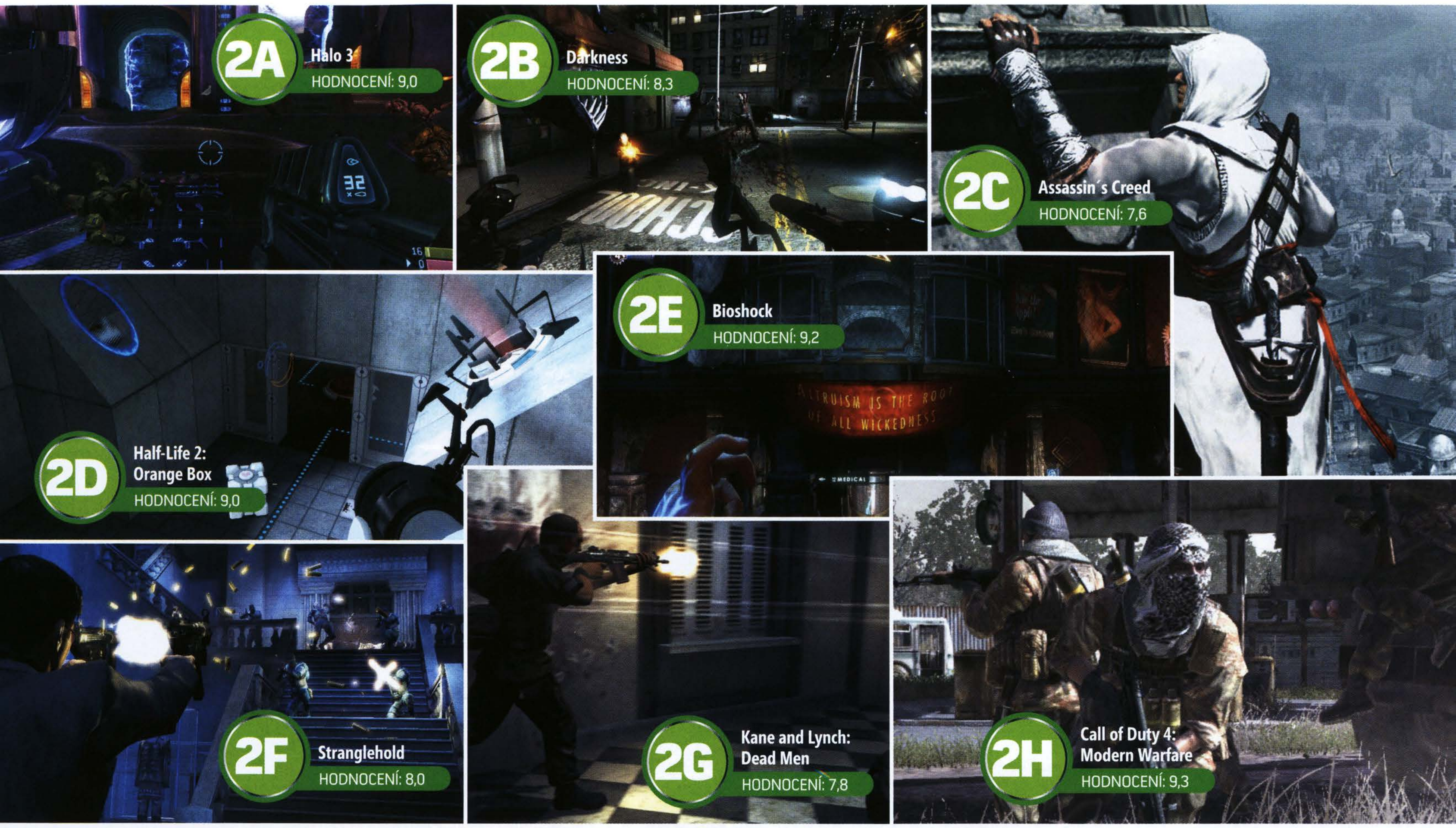
1H NHL 08 – OXM 4
HODNOCENÍ: 8,7



1G Project Gotham Racing 4 – OXM 5
HODNOCENÍ: 8,1

Nejlepší akce

OXM komentuje: Známý mravokárce Jack Thompson se může stavět na hlavu a podávat žaloby ke všem soudům od Bangladéše až po Antarktidu, ale faktem zůstává, že nejoblíbenějším žánrem jsou akce. Nejnabitější kategorie slibuje i největší boje. Máte radši zabijácký středověk nebo laserové sci-fi?



Nejlepší závody

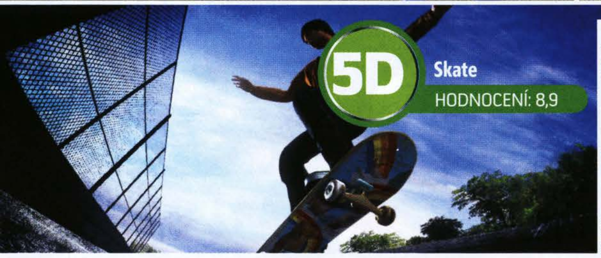
OXM komentuje: Může být něco adrenalinovějšího než průjezd klopenou zatáčkou v třísetkilometrové rychlosti? Možná projet tou samou zákrutou po dvou kolech. Nelíbí? Mezi nominovanými závodními hrami jsou i „špinavé" závody WRC speciálů nebo hit arkádové sezóny, ďábelský Flatout. Který z nich přirostl závodnickým srdcím nejblíže?

Nejlepší RPG

OXM komentuje: Královský žánr zatím těžce hledá svou novodobou podobu. RPG prvky se prosadily skoro všude, ale čistokrevnou hru na hrdiny abychom hledali světluškou s +3 bonusem na osvětlení a +1 na štěstí. Není to nejjednodušší, ale pokud se RPG povede, horda nadšených fanoušků a nehynoucí sláva jsou takřka zaručeny.

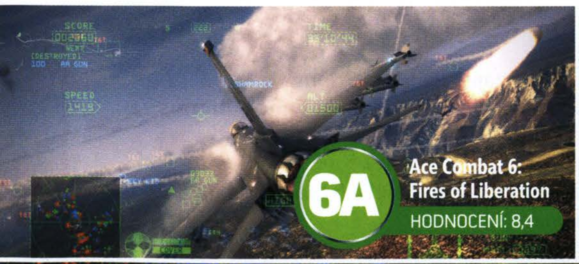
Nejlepší sport

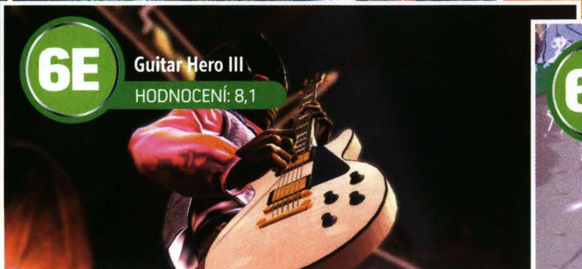
OXM komentuje: Sporty a konzole – dvě slova, která šla vždy dohromady. Když je navíc doplníte nejdokonalejším ovladačem všech dob, je cesta ke stovkám litých zápasů na trávě, ledu či palubovce volná. Stačí se jen rozhodnout, která sportovní série vás letos připravila o nejvíce času...



Nejlepší z ostatních

OXM komentuje: Marná sláva, existují žánry majoritní, na něž je obrácena většina pozornosti, ale také spousta menších oblastí, které na svou slávu pod značkou Xboxu čekají. Strategie tradičně na konzolích nezáří, mezi nominované z kategorie „Nejlepší z ostatních" se dostaly i rozmanité tituly typu Guitar Hero III nebo Ace Combat 6. Příště si snad vyslouží vlastní žánrovou kategorii!





Nejlepší XBLA

OXM komentuje: Arkádovky, to je další z krásných specifik Xboxu 360. Pobaví, polaskají hráčovu nostalgickou duši a ještě občas pomohou nasbírat další achievementy. Mezi nejlepšími letošními tituly jednoznačně dominují předělávky starších pecek. To ale rozhodně není na škodu, ne?

Nejlepší hra na Live

OXM komentuje: Nová generace zábavy nepřinesla jen lepší grafiku a tunu technologických vylepšení, ale hlavně další prohloubení multiplayeru. Hranice mezi offline a online světy mizí a stačí jen pár kliků, abyste skončili s Američanem a Korejcem v jedné rockové kapele. Nemůžeme se dočkat, až bude Live oficiálně podporovaný i v České republice.

Jak hlasovat?

Pokud se chcete zúčastnit slosování o ceny, musíte správně zodpovědět následující otázku:

Nejlepší xboxová hra roku 2006, Gears of War, je kterého žánru?
0A) akce
0B) hudební hra
0C) strategie

Své odpovědi a kompletní hlasování ve všech kategoriích (máte pouze jeden hlas v každé z nich) pošlete některou z nabízených forem transportu do **31. ledna 2008**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce oznámíme v OXM 9.

1. SMS
Pošlete SMS na číslo 900 09 10 ve tvaru XBOX HRAROKU 0A1A2A3A4A5A6A... (místo písmena vždy zvolenou možnost) JMÉNO ADRESA.

Cena zprávy je 10 Kč. Technicky zajišťuje MobilBonus (**www.mobilbonus.cz**, infolinka 777 717 535, **help@mobilbonus.cz**).

2. na www.oxm.cz
Na internetových stránkách Oficiálního Xbox 360 magazínu najdete odkaz na stránku s hlasováním.

3. e-mailem
Zašlete na adresu **oxm@cpress.cz** zprávu v podobném tvaru jako SMS – 0A1A2A3A4A5A6A... (místo písmena vždy zvolenou možnost) JMÉNO ADRESA.

Next

Čerstvé novinky, zpravodajství, reportáže i exkluzivní dojmy z hraní očekávaných her

na straně **44** Ghostbusters

na straně **40** Fallout 3

na straně **48** Rainbow Six: Vegas 2

na straně **34** Race Driver: Grid

NOVINKY

14 **Brütal Legend**
16 Ironman
18 Universe at War: Earth Assault
20 Horké novinky pro Xbox 360
21 Střípky o očekávaných hrách
22 Byznys
24 **Xbox 360 rok poté: Rozhovor s Davidem Klepetkem**
27 EA přišlo o suverenitu: herní jedničkou je Activision Blizzard!
28 Sabotage
30 **Co přinesl podzimní update?**
32 Kniha přání: Bioshock 2
34 **Race Driver: Grid**

PRVNÍ DOJMY

40 Fallout 3
44 **Ghostbusters**
48 Rainbow Six: Vegas 2
51 Dark Messiah of Might & Magic: Elements

XBOX 360

Jízdní řád

Bašty budoucnosti pro váš Xbox 360

7. 12.
Soldier of Fortune: Payback
Dancing Star Revolution

19. 12.
Sensible World of Soccer

22. 1.
Dark Sector

31. 1.
Chessmaster LIVE

1. 2.
Kingdom Under Fire: Circle of Doom

8. 2.
The Club
Turok

12. 2.
Jumper

15. 2.
Frontlines: Fuel of War

29. 2.
Bully: Scholarship Edition

Únor
Condemned 2: Bloodshot
Lost Odyssey
Turning Point: Fall of Liberty
Devil May Cry 4

VYDAVATEL: VIVENDI **VÝROBCE:** DOUBLE FINE PRODUCTIONS **POČET HRÁČŮ:** NEOHLÁŠENO **XBOX LIVE:** ANO **DATUM VYDÁNÍ:** 2008

NOVINKY

BRÜTAL LEGEND

Nalaďte se na kytarovou vlnu!

VĚTŠINA Z VÁS pravděpodobně nezná jméno Tim Schafer, ještě méně studio Double Fine Productions, ale pro jednou předstírejme, že to vůbec nevadí. Pokud byste si chtěli rozšířit svůj herní přehled, sáhněte po klenotech jako Psychonauts, Grim Fandango, Monkey Island či Day of the Tentacle, které vám Tima dokonale přiblíží. A jestli nemáte zájem, vaše věc. My si jen dovolíme tvrdit, že Tim Schafer svému řemeslu rozumí jako málokdo – rozmluvit by nám to konec konců nedokázala ani dvojice tlustý-tenký Bill Roper a John Carmack.

Brütal Legend můžeme vnímat jako Timův návrat ke kořenům Full Throttle, od jehož dob se netají obdivem k roli drsných chlápků v kožených bundách, kteří místo pistolí (gangsteři s vytahanými kalhotami prominou) třímají na svých širokých ramenou elektrickou kytaru. Podobnost není čistě náhodná, když znalci na první pohled nepřehlédnou totožný vzhled Eddieho Riggse s o dvanáct let starším motorkářem Benem. Že by nečekaný výsledek jednoho z tátových úletů? U Schafera je možné vše, a že bude Brütal Legend plný odkazů na starší legendu i další jeho hry, je věc nejen možná, ale naprosto jistá.

Tim dá nicméně v Brütal Legend průchod další části svého já zaměřené na vjemy nikoliv optické, ale zvukové. Jeho hlavní hrdina Eddie Riggs pracuje jako roadie metalové kapely (stará se o její zázemí, přípravu placu, techniky nebo kytar), jenže jednoho krásného dne se shodou náhod ocitne ve světě daleko za hranicemi toho našeho (běžná nehoda – nešika se pořeže o kytaru, kapka krve ulpí ve chřtánu démona na jeho opasku a je to). Ona temná dimenze byla kdysi zaslíbena hudbě, jenže dnes ji utlačují démoni. Už zde nenajdete jemné rytmy, které hladí po duši, ani divoké kytarové rify, jež rozpumpují tělo – jen nekonečné ticho. Vaším úkolem bude zachránit hudebně vyprahlou zemi a z hudebního poskoka se vysápat až na Olymp rockové hvězdy. Že to zní bláznivě? To neznáte Tima!

Hudby prostý svět, jímž se budete prodírat, je stylizován do podoby metalového doupěte: krásné holky, krásné kytary, temné barvy a výrazná stylizace. Hudbou se zabíjí, hudbou verbujete parťáky do své bandy přisluhovačů, bez hudby se nezajdete ani vyčůrat. Schafer proslul svěžím návrhem herního prostředí a pro svá díla si zásadně vybírá světy, v nichž není omezen ničím jiným kromě vlastní představivosti. Pokud se v souvislosti s elektrickými kytarami často hovoří o axe (sekyře), neuniklo to jeho pozornosti. Právě proto Eddie nezabíjí jen ostrou kytarovou linkou, ale i obří sekerou v druhé ruce.

Dokonalá stylizace je příslibem unikátního světa, stejně jako jistotou, že Tim zase jednou chystá hru, která má grády, nápad i přetékající pytel originálních nápadů. Co je mimo proud, prodává se v dnešní době ještě hůř než v minulosti, nicméně Schafer uposlechl požadavků svého vydavatele, když se nejenže oprostil od konzolí staré generace, ale především se vydal hledat pro svého nového hrdinu odpovídajícího parťáka. Vybral si dobře. Jack Black, který je Eddieho vzorem i dabérem, má své kouzlo, zajímavý hlas, vtip a především – tenhle chlapík je také hudebník.

> „Hudbou se zabíjí, hudbou verbujete parťáky do své bandy přisluhovačů, bez hudby se ani nevyčůráte"

Kamil Gric

ROCKOVÉ KOUZLO

Svět rocku má své kouzlo a zkraje hry to pochopí i Eddie. Třebaže v prvních minutách touží jen po návratu domů, brzy se mu ve zdejším kraji zalíbí. Co na tom, že svět má tvar placky a jezdí po něm kostlivec zahalený v rouchu, metaličtí pavouci spřádají vlákna z kytarových strun, na každém druhém rohu najdete nelegální pohřebiště náklaďáků a funkci klasické šipky na mapě zde plní pódiový reflektor. Už jsem mluvil o tom, že si Tim dává na stylizaci svých her záležet?

HRANÍM NA KYTARU AŽ K SMRTI

Kytara není jen nástroj, který rozdává radost, ale také smrt. Už první obrázky zobrazily Eddieho v situaci, kdy zuřivě hrabe do strun a vyluzuje tóny, pod jejichž silou nepřátelští démoni padají k zemi. Po hratelnostní stránce nebylo třeba kompromisů: hudební sekvence zahrnují mačkání posloupností tlačítek, jež zde nahrazují klasická komba. Eddie může rozpoutat přestřelku pyrotechnických efektů, které nepřátelům podpálí kalhoty, nebo jim odlišnými tóny „jen" roztaví obličej. A to zcela jistě nebude konečný výčet.

NA CESTĚ POTKÁŠ SPOUSTU (NE)PŘÁTEL

Hudba spojuje a být opuštěným poutníkem s kytarou na zádech nebude ani Eddieho osud. Brzy po začátku hry potká dívku Ofélii, průvodkyni po světě zdejším (kde už jsme to slyšeli?), o něco později se k nim připojí i sourozenecká dvojice Larse a Lita Halfordovi, z nichž se Eddie pokusí stvořit nové hudební hvězdy. Po ruce mu ale bude především dav hudbou opojených následovníků. Jako první se do jeho armády přidají tupouni z vesnice Crushing Pit, kteří jsou nuceni vykopávat pozůstatky karosérií kamiónů, a rozšíří ji i další desítky poražených nepřátel – od zombie až po zotročené metalové tanečnice.

ZMÍNIL NĚKDO FULL THROTTLE?

A máme tu další podobnost s předchozími hrami, viď, Time? Eddie se nebude po obřím světě pohybovat jen po vlastních, ale využije k tomu i chopper, z jehož výfuku doslova šlehají plameny. Protože si ale velká rocková tour žádá dostatek místa pro vybavení i spousty následovníků, brzy jej nahradí démonický autobus, jak jinak než dokonale stylizovaný pro potřeby zdejšího světa. A abych nezapomněl: pro nové vehikly nebudete jezdit do místních autobazarů, ale budete je vytvářet z posvátných kusů hudebních nástrojů a elektroniky, jimž připadne role artefaktů.

ve zkratce

Tim Schafer kutí další úchylnou hru – ze země vyrůstajících reproduktorů a tvrdých rockových linek, plnou kytar a metalu. Nemůžeme se dočkat.

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

MŮJ PŘÍTEL NEPŘÍTEL

Zapomeňte na nepřátele z dětství. Svět Tonyho Starka je plný průmyslové špionáže a mocenských bojů. Jak protiteroristická agentura S.H.I.E.L.D., tak americká vláda chtějí získat přístup k vynálezu Iron Mana. Stark ovšem nechce ze svého pokladu udělat politický nástroj. To dává vzniknout zajímavé herní/filmové zápletce.

ve zkratce

Další superhrdina, který se od ostatních liší především barvou obleku, se rozhodl dobýt herní svět a vydělat společnosti Sega pár dolarů. Garance explozivní akce zajištěna (epileptici postupují podle přibaleného návodu = nezapínají televizi a hru neprodleně donesou nejbližšímu redaktorovi OXM). Překročí však Iron Man stín průměrnosti podobných her? Vsadil bych na to jen ty šéfredaktorovy punčochy.

IRON MAN

Není to pták, není to letadlo, ani nespřádá v ulicích New Yorku obří pavučiny, zato má svaly ze železa a zachraňuje (po tisícáté první) náš svět. Tak to může být jedině Rambo... nebo Iron Man!

VYDAVATEL: SEGA | **VÝROBCE:** SECRET LEVEL | **POČET HRÁČŮ:** 1 | **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO | **DATUM VYDÁNÍ:** KVĚTEN 2008

NOVINKY

SUPERMANOVO spodní prádlo již vyšlo z módy, Hulk z poklesu popularity zčervenal zlostí, a tak se neobjevuje na veřejnosti, Spider-Man má práce aspoň do konce století, takže je třeba vytáhnout z objemného šuplíku s nálepkou Marvel novou, neokoukanou postavičku. Štěstí se usmálo na Iron Mana. No, jestli je to štěstí a bude o co stát, nebo jestli se Iron Man ve svém klimatizovaném oblečku pod palbou kritiky zapotí, se dozvíme na jaře příštího roku, kdy se do kin dostaví nový film s tímto komiksovým hrdinou. A nebyl by v tom byznys, kdybychom si po zhlédnutí napínavého biјáku nemohli koupit hru a zlosynům to natřít vlastnoručně.

Čtenáři, seznamte se s Tonym Starkem. Je to další ze znuděných milionářů, jehož vzhled lahodí ženským očním sítnicím, a dokonce je to i geniální vědátor. Ale protože nikdo není dokonalý, i Tony má lehkou úchylku – tentokrát mírně netradiční, protože se neoblíká do dívčích punčocháčů (jako jeden nejmenovaný šéfredaktor, který svou fotku okatě vystavuje někde na přední stránce tohoto časopisu), ale v záchvatu druhé mízy se schovává do železného obleku.

Ale není to oblek ledasjaký. Tenhle je totiž kouzelný! Nebo minimálně technicky vysoko nad úrovní technologií, jimiž disponuje americká armáda (i když jeden nikdy neví). Vedle něj vypadá demoliční koule jako změklé rajče, a když přijde na věc, není problém z rukou vypustit koncentrované paprsky smrtící energie. Neztratí se ani energeticky náročnější, ale o to smrtonosnější hrudní „paprskomet". A v ceně je i schopnost létat rychle či levitovat nízko nad zemským povrchem nebo střílet rakety, což je u dnešních sériových superhrdinů už standardní výbavou.

Dobře, hlavní protagonista je nabouchanější než mixér z teleshoppingu, ale to není zárukou kvalitní akce. Potřebujeme nepřátele. Prozatím byly spatřeny pouze konvenční jednotky – vojáci, tanky, helikoptéry, stíhačky a dotěrná protiletadlová obrana. Ačkoli se Sega nechce vyjadřovat k potenciální přítomnosti dalších postav z univerza Marvel, účast některých z nich (jako třeba Starkova nejlepšího kamaráda Jima Rhodese a jeho sekretářky Pepper Potts) byla již potvrzena. Určitě se vyskytne i krutostí prorostlý záporňák. Nicméně i se základními protivníky si užijete dosyta. Mezi povedené vylomeniny patří například možnost vrhnout se na tank, utrhnout mu střílnu a zblízka ji ukázat pěchotě, nebo při správném načasování chytit raketu a poslat ji odesilateli zpět do vlastních rukou.

> „Vedle Iron Manova krunýře vypadají demoliční koule jako změklá rajčata"

Když už jsme u rukou, doufejme, že se vývojáři vyvarují složitého ovládání. Nedávno jsme létali po městě v kůži Supermana, který se ovládal hůř než armádní bombardér. Oni totiž tito dva hrdinové mají mnohé společné – podivný vkus oblékání, nadpřirozené schopnosti, zálibu v rozrážení oblak i částečně otevřenou strukturu misí. Ve filmu Iron Man porovnává síly se vzdušnou domobranou, nejinak tomu jistě bude ve hře. Očekávejme epické bitvy, přičemž vývojáři slibují, že se struktura jednotlivých misí bude průběžně měnit a úkoly přibývat s tím, jak hráč bude prozkoumávat herní svět.

Zatím nic nenasvědčuje tomu, že by Iron Man měl zlomit prokletí her podle filmů. Na druhou stranu – proč ne? Tento hrdina však již několikrát podcenil situaci a na několika konkurenčních platformách (Game Boy, Playstation, Saturn) se před mnoha lety neukázal v nejlepší kondici. Ale určitě poslední roky tvrdě dřel, stejně jako lidé ve studiu Secret Level.

Matěj Havíř

STARONOVÝ KUS ŽELEZA

Oblek Iron Mana nebyl ani zdaleka vždy tak vychytaný. Zpočátku připomínal šedivého nemotorného Velkého taťku. Zanedlouho mu Stark zajistil nový zlatavý a červený vzhled. Poslední model je zčásti biologický – implementován do Starkových kostí, což mu umožňuje jeho aktivaci skrz kůži. Systém lze připodobnit k drápům Wolverina.

„Později, kluci. Teď mám schůzku se Spider-Manem!"

Iron Man chtěl být vždycky leteckým dispečerem

inzerce

knihy.cpress.cz

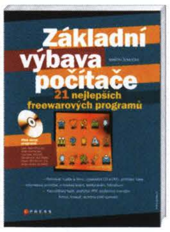
více než 1 800 knižních titulů v kompletní nabídce e-shopu

Kontakty: http://knihy.cpress.cz • distribuce@cpress.cz • bezplatná linka: 800 555 513 • SMS: 602 773 774 (ve tvaru: kód knihy, počet, jméno, příjmení, ulice, číslo, PSČ, město, heslo)

KN0286

Základní výbava počítače
21 nejlepších freewarových programů

Martin Žemlička



Vlastníte počítač a rádi byste jej vybavili veškerým potřebným kvalitním softwarem, ale nechcete utrácet desetitisíce? Máme pro váš řešení. Kniha nejen popisuje práci s volně dostupnými kvalitními programy v oblasti tvorby textů, tabulek, správy či ochrany systému a multimediálními či vypalovacími softwary, ale zároveň všechny tyto programy naleznete připravené k okamžitému použití na přiloženém CD.

prodejní kód: K1492 **256 stran, 249 Kč/369 Sk**

Instalujeme a konfigurujeme počítač
2. aktualizované vydání

Jaroslav Horák, Petr Broža

Máte nový počítač bez operačního systému nebo se ho chystáte upgradovat či přeinstalovat? Někdy je nutné dodat správné ovladače pro použitá zařízení a vhodně nastavit základní systém BIOS. V knize najdete kromě popisu instalace a konfigurace také postupy, které udrží počítač v perfektní kondici – aby „nepadal", „nezamrzal" a nevyžadoval reinstalace zbytečně často. Výklad je veden na operačních systémech Win XP a Vista.

prodejní kód: K1557 **168 stran, 189 Kč/279 Sk**

SLEVA 10 %
uveďte heslo **„XBOX"**
akce platí do 25. 1. 2008
Nelze kombinovat s jinými slevami!

Mandriva Linux 2008 CZ
Instalační a uživatelská příručka

Ivan Bíbr

Tato podrobná, avšak přívětivá příručka vám poskytne vše, co potřebujete k bezproblémové instalaci a používání systému Mandriva 2008 CZ, který patří mezi nejoblíbenější distribuce v Čechách i ve světě. Součástí knihy je kompletní instalace systému pro 32bitou i 64bitovou platformu a dvě dvouvrstvá DVD, která obsahují všechny ovladače, množství nadstandardních aplikací, nástroje a též ročníky časopisu LinuxEXPRES.

prodejní kód: K1564 **432 stran, 597 Kč/897 Sk**

BIOS a Setup
Průvodce základním nastavením počítače
2. aktualizované vydání

Jaroslav Horák

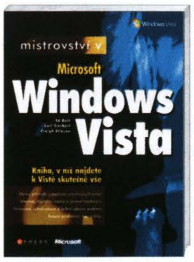
Druhé aktualizované vydání praktické knihy pro všechny, kdo sestavují či instalují počítač, vyměňují v něm komponenty či upgradují. Renomovaný autor mnoha úspěšných knih o hardwaru se dělí o své mnohaleté zkušenosti a vysvětluje roli BIOSu v počítači, jeho vazbu na použitý hardware a význam nejrůznějších nastavení Setupu. Největší důraz je dán na konfigurace BIOSu a Setupu v operačních systémech Windows XP a Vista.

prodejní kód: K1509 **152 stran, 189 Kč/279 Sk**

NOVINKA MĚSÍCE

Mistrovství v Microsoft Windows Vista

Ed Bott, Carl Siechert, Craig Stinson



Oblíbená publikace z edice Microsoft Press Inside Out – tak obdivovaná všemi, kdo chtějí přijít na kloub všem možnostem produktů Microsoft. Do nejmenšího detailu, ale přitom velmi srozumitelně, vysvětlí všechny funkce, možnosti nastavení i praktické využití Windows Vista. Naučíte se využívat nové nástroje pro digitální média, instalovat hardware, upravit registr, instalovat sítě, zabezpečit systém a mnoho dalšího.

prodejní kód: K1480 **1 048 stran, 790 Kč/1 190 Sk**

CPRESS

www.cpress.cz
vydává Computer Press, a.s.

VYDAVATEL: SEGA **VÝROBCE:** PETROGLYPH GAMES **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** 2–8 **DATUM VYDÁNÍ:** 1. ČTVRTLETÍ 2008

NOVINKY

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Naše dny jsou sečteny...

ŽE STRATEGIE patří i na Xbox 360, předvedlo skvělé C&C3: Tiberium Wars už v polovině roku (recenze v OXM 1), ale od té doby nic. To se má změnit s příchodem hry Universe at War: Earth Assault. Hra vyvíjená studiem Petroglyph Games je ohlášena na první kvartál příštího roku a podle všeho jsou v plánu už teď i pokračování. Jestli se však dočkají realizace, záleží čistě na úspěchu prvního dílu. Podle zatím načrtnutých náznaků musíme uznat, že je docela pravděpodobný.

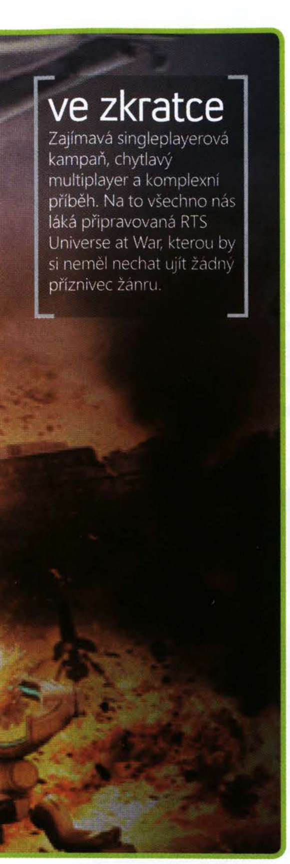
Už samotný příběh dokáže upoutat. V kostce jde o staré nedořešené spory tří vyspělých ras. A co čert nechtěl, jako místo vhodné pro řešení jejich neshod si vybírají naši modrou planetu. I když se lidstvo invazi snaží zabránit, pro vyspělé frakce, jako jsou Novus, Hierarchy a Massari, je lidský odpor stejně podstatný jako zmačkaná plechovka čekající, až ji někdo odkopne. Hra slibuje až 25 singleplayerových misí, ve kterých budeme moci vyzkoušet si hru za jakoukoliv ze tří zmíněných frakcí. Bojovat se bude po celé Zemi a podíváme se i do metropolí, jako jsou New York, Londýn nebo Paříž. Díky plně destruktivnímu terénu se můžeme těšit na zničení Eiffelovy věže nebo jiné světové pamětihodnosti.

> „Díky plně destruktivnímu terénu se můžeme těšit na zničení Eiffelovky nebo jiné pamětihodnosti"

Fanoušci online bojů se dočkají štědré nadílky, tvůrci totiž kladou velký důraz na multiplayerovou část. To potvrzuje přítomnost cross-platformového multiplayeru, což znamená další příležitost nandat to uživatelům Microsoft Live. Ale ti, co stále vidí klávesnici a myš jako velkou výhodu, nemusí zoufat. Hra samozřejmě přinese i klasický multiplayer jen pro uživatele Xboxu 360. Multiplayer bude obsahovat dobře známé módy jako skirmish a free-for-all, ale také zcela nový „conquer the world", kde se na globální mapě bojuje o celé pozemské regiony. V kombinaci s pohlednou a velmi detailní grafikou se můžeme těšit na bohaté a chutné strategické hody.

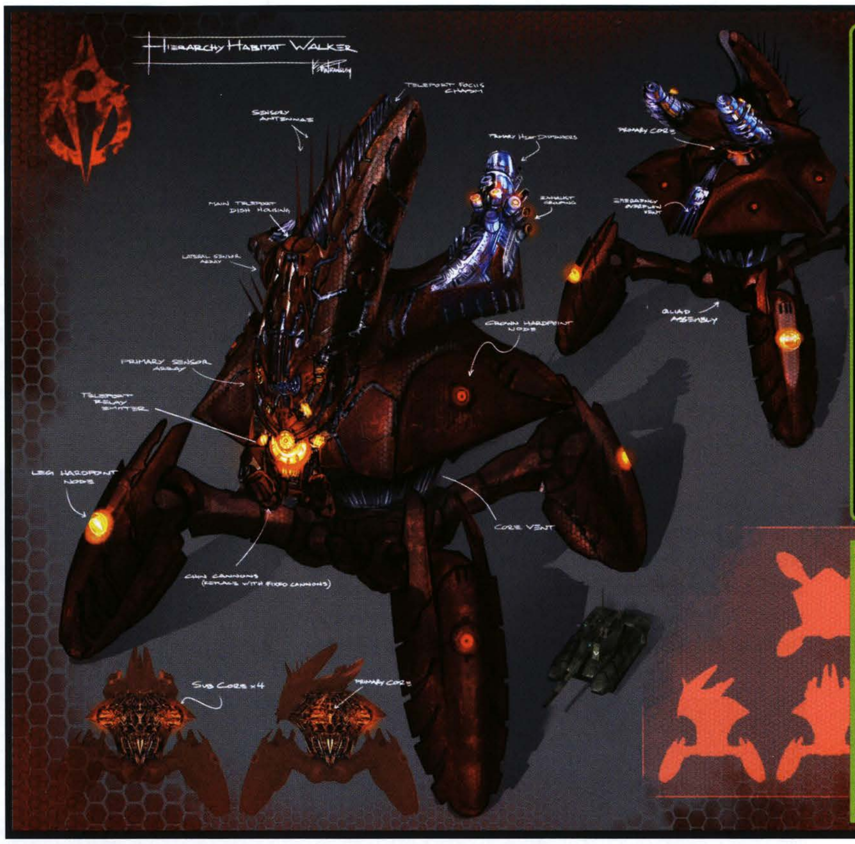
Erik Omar

Každá frakce má své hrdiny, kteří mají značně ovlivňovat hratelnost.



ve zkratce

Zajímavá singleplayerová kampaň, chytlavý multiplayer a komplexní příběh. Na to všechno nás láká připravovaná RTS Universe at War, kterou by si neměl nechat ujít žádný příznivec žánru.

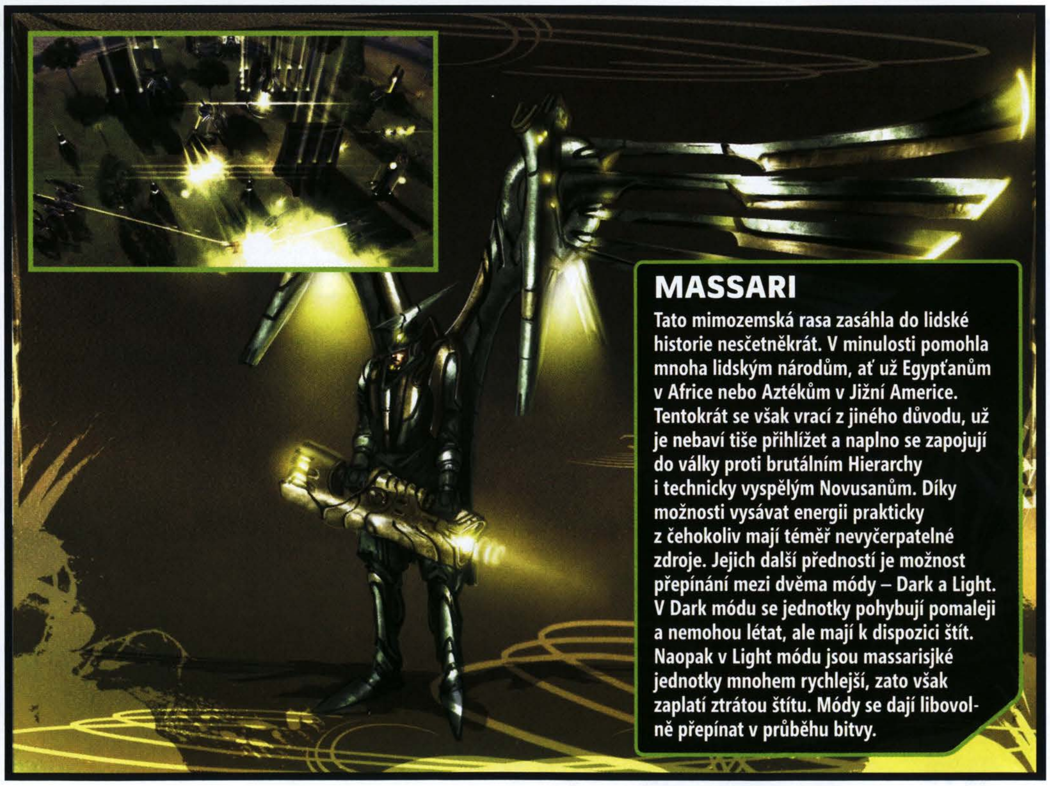


HIERARCHY

Frakce Hierarchy nemá jasný biologický původ, jedná se o mutaci všech ras, které si postupem času podrobili její zakladatelé. Vyznačují se velkou mírou brutality a úchylkou ničit jiné světy. Tentokrát je v plánu Země. Jelikož se jedná o agresivní národ sázející na ničivou sílu, není potřeba příliš taktizovat, čímž se tato frakce stává šitou na míru všem nováčkům žánru. Hra za Hierarchy bude v duchu neustálého vyrábění neuvěřitelně silných mechů, mnoho z nich pomocí nejdůležitějších strojů – tzv. „Walkerů". Díky jejich schopnosti produkovat bojové jednotky fungují jako jakási pohyblivá základna. Jsou také užiteční jako střelecká podpora na dalekých cestách, které se díky jejich nízké rychlosti pěkně protáhnou. Užitečnost v boji lze ještě navýšit například protileteckými kanóny nebo lokalizátory. Vylepšení má být samozřejmě mnohem víc, jejich použití budete moci měnit na základě protivníkovy taktiky.

NOVUS

Původem stroje, které Hierarchy roztrousila po celém vesmíru, se dokázaly sjednotit a vytvořit plnohodnotnou frakci. V podstatě jsou dokonalým protikladem svých bývalých vlastníků. Sice slabší v boji, ale velmi si zakládají na taktice a na rozmístění klíčových budov. Menší odolnost kompenzuje klíčová technologie ve stylu energetického teleportu. Všechny budovy v základně se jeho pomocí mohou propojit a díky takto vystavěné síti můžete bleskově přesouvat jednotky, kamkoliv chcete v rámci systému. Další výhodou frakce Novus je možnost aplikace „patche". Každý Novusan může mít nanejvýš tři patche najednou. Typickým patchem je například odolnost proti radiaci.



MASSARI

Tato mimozemská rasa zasáhla do lidské historie nesčetněkrát. V minulosti pomohla mnoha lidským národům, ať už Egypťanům v Africe nebo Aztékům v Jižní Americe. Tentokrát se však vrací z jiného důvodu, už je nebaví tiše přihlížet a naplno se zapojují do války proti brutálním Hierarchy i technicky vyspělým Novusanům. Díky možnosti vysávat energii prakticky z čehokoliv mají téměř nevyčerpatelné zdroje. Jejich další předností je možnost přepínání mezi dvěma módy – Dark a Light. V Dark módu se jednotky pohybují pomaleji a nemohou létat, ale mají k dispozici štít. Naopak v Light módu jsou massarisjké jednotky mnohem rychlejší, zato však zaplatí ztrátou štítu. Módy se dají libovolně přepínat v průběhu bitvy.

NOVINKA

AUTOR: MATĚJ HAVÍŘ

ČERSTVÉ OHLÁŠENÉ NOVINKY...

DEUS EX 3

Eidos konečně oficiálně potvrdil přípravy pokračování fenomenální hry Deus Ex. Příběh bude navazovat na druhý díl, který se odehrával dvě dekády po skončení toho původního. Deus Ex se stal revolucí na poli first-person akcí a rozčeřil hladinu ve svém žánru, kterou pak rázným způsobem zklidnilo nemastné neslané pokračování. Trojka by měla navrátit sérii na výsluní a k dosažení tohoto cíle má pomoci engine z Tomb Raider Legend. Bohužel ani jedna z klíčových osobností (Warren Spector nebo Harvey Smith) se na projektu již nepodílí.

(FPS, neoznámeno)

SUPREME COMMANDER

Jedna z nejlepších a nejvíce hardcore strategií (především ve smyslu počtu jednotek a jejich ovládání) míří na Xbox 360. Pokud si minule Honza stěžoval na složitost ovládání NHL, tentokrát trefně poznamenal, že ke čtyřem gamepadům budete potřebovat i tři otroky. K uzpůsobení interfacu pro konzolové hráče byla přizvána specializovaná firma. Hra na PC vynikala skutečně nevídaným rozsahem bitev (mapy se rozprostíraly na rozloze desítek až stovek herních kilometrů), třemi rozdílnými stranami a některými skutečně unikátními jednotkami. Uvidíme, co z toho zůstane na Xboxu.

(RTS, Q1 2008)

STREET FIGHTER IV

Street Fighter se v různých podobách na Xboxu 360 objevil, především díky Arcade hrám. Nyní přichází konečně nefalšované pokračování. Všechny vaše oblíbené postavy, z nichž se určitě vrátí Ryu, Ken, Chun-Li i Dhalsim, uvidíte v plně 3D zpracování, ovšem z 2D pohledu. Přislíbena jsou i nová prostředí, také v trojrozměrném podání. Nové pohyby asi nikoho nepřekvapí a musíme se přiznat, že na oprášení takové klasiky jsme vážně zvědaví.

(bojovka, neoznámeno)

JUMPER GAME

Na světě existuje skupina lidí s nadpřirozenou schopností teleportovat se, kamkoliv se jim zamane. Na opačné straně stojí organizace s názvem Paladins usilující o jejich vymýcení. Pokud jste to nepoznali, jde o další z řady her vycházejících z filmové předlohy. Příběh hry bude směřován trochu jiným směrem. Konkrétně bude opisovat osud jednoho z „Jumperů", Griffina, který se žene za pomstou smrti svých rodičů. Soubojový systém okoření odemykatelná komba se zakončovacími pohyby.

(akční, 12. února 2008)

PROFESSIONAL BULL RIDERS VIDEO GAME

Pokud si myslíte, že si z vás redaktoři OXM střílí, protože nikdo střízlivý by nemohl usilovat o vydání hry na motivy jízdy na býku, přeceňujete náš humor. V Crave Entertainment to myslí smrtelně vážně. Jedná se totiž o nejrychleji se rozvíjející sport v USA a jeho věhlas by mohl dosáhnout úrovně NASCAR (to jsem si nevymyslel). Desítkou tříkolových klání se budete moci protlouci v kůži jedné ze skutečných hvězd tohoto sportu nebo si vytvořit postavu podle svých představ. Anebo hrát hru z pozice býka! Prostředí bude vycházet z reálných předloh, jako je New York, Anaheim či Atlanta.

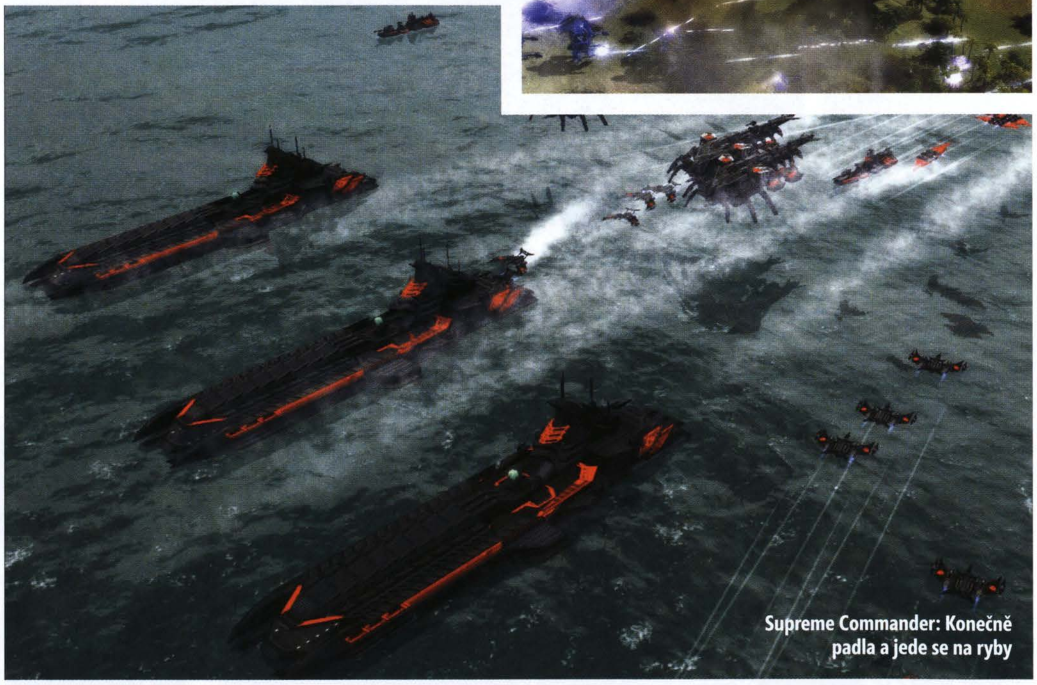
(simulátor jízdy na býku :) , říjen 2008)

NBA BALLERS: CHOSEN ONE

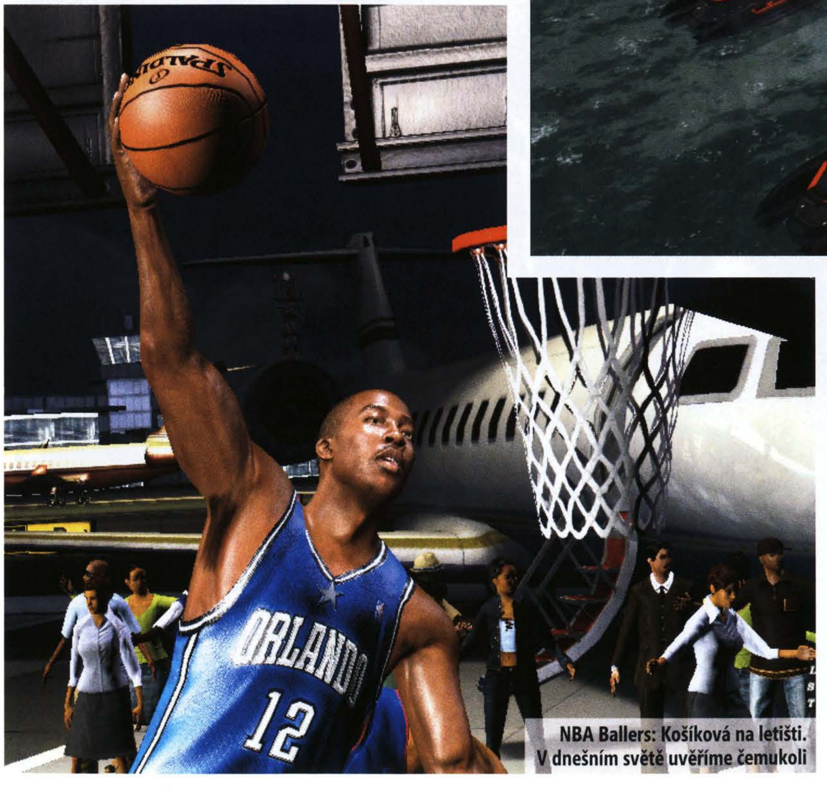
NBA trochu jinak. Pravidla upravena pro hru jeden na jednoho, případně dva na dva. Výběr hráčů zahrnuje šedesát pět hvězd, které se můžou stát „vyvoleným". Po vzoru NBA Street přicházejí speciální pohyby i naleštěná grafika. Dokonce by mělo jít o jednu z nejlepších grafik ve sportovních hrách vůbec (čemuž stěží uvěříme).

(sport, jaro 2008)

Supreme Commander: Jiskra přeskočila na první pohled



Supreme Commander: Konečně padla a jede se na ryby



NBA Ballers: Košíková na letišti. V dnešním světě uvěříme čemukoli

Street Fighter IV: „Mám 3D svaly! To je bomba!"

POSLEDNÍ DROBKY O OČEKÁVANÝCH HITECH

JÍZDNÍ ŘÁD...

Peter Molyneux se „bokem" svěřil, kdy by mohlo vyjít jeho očekávané RPG Fable 2. Těšit se máme na konec roku 2008.

Pamatujete na nejslavnější odkládanou hru? Ano, tentokrát vše „zaručeně" nasvědčuje tomu, že Duke Nukem Forever vyjde příští rok (a pokud ne, tak do dvou století určitě ano).

Japonští samurajové se v podání Dynasty Warriors 6 prosekají na americký trh 19. února 2008.

Období křídy a jury se na planetu vrátí 5. února 2008 spolu s tlupou dinosaurů a indiánským lovcem jménem Turok.

GRAND THEFT AUTO IV BUDE SPECIÁLNÍ

Ze zcela pochopitelných důvodů se objeví hra i ve speciální edici. Obsahem bude krásná kovová skříňka s klíčkem, tradiční knížečky s artworky, soundtrack a velmi stylová taška.

Mimoto jsme se dočkali nového traileru, který rychlostí šířící se pomluvy obletěl internet. Opět ukazuje směsici humoru i drsné akce a potvrzuje to, co všichni stejně víme – je doopravdy nač se těšit.

Spolu s trailerem se na světě probojovaly nové obrázky.

HLÁŠENÍ Z AMERICKÉHO POBŘEŽÍ: FALLOUT 3 S OCELOVÝMI BRATRY!

Fallout 3 má sice nový 3D kabát, ale mnoho věcí zůstává věrných předloze. Mezi ně patří přítomnost Bratrstva oceli a polorozpadající se rasy Ghoulů.

V Americe byly vyhlášeny výsledky soutěže o nejlepší „perk", tedy schopnost pro vaši postavu. Nejpovedenější se stal ten ukrývající se pod názvem „Grim Reaper's Sprint", který vám obnoví všechny akční body ihned poté, co zabijete nepřítele. Celkem se vybíralo ze 17 000 návrhů a tento jeden se dostane do finální verze hry.

TOM CLANCY'S ENDWAR OPRAVDU GLOBÁLNÍ

Vaše vítězství v onlinových kláních bude pouze jedno z mnoha, které ovlivní vývoj velké války (současně jich budou probíhat tisíce). Tento systém velmi připomíná méně známý titul Chromehounds.

Osvětleny byly detaily online módů. Conquest vás postaví do role velitele menšího výsadku, s nímž musíte operovat a zajistit potřebnou oblast (mapu), přičemž úspěšný postup vám dovolí přivolat další posily. Annihilation je mnohem více o hrubé síle, kdy s velkou armádou decimujete, co vám na dostřel přijde.

V akci již byla ukázána možnost ovládat hru hlasem a vše se podle ohlasů vyvíjí správným směrem.

MĚSTEM V BURNOUT PARADISE PĚKNĚ PLYNULE

A to tak, že všech šedesát pět ulic můžete prosvištět úplně bez loadingu.

Velmi pohodlné a hlavně rychlé (jako celá hra) je přistoupení k závodu. Jednoduše se postavíte na světelnou křižovatku a zmáčknete tlačítko zahajující závod.

Překonávání časů v jednotlivých ulicích bude i v multiplayeru, kde se po povedeném karambolu můžete podívat na fotku protivníkova obličeje. Máte-li samozřejmě Xbox Live kamerku.

BORDERLANDS MÁ MNOHEM VÍC NEŽ JEN PLNÝ VLAK ZBRANÍ

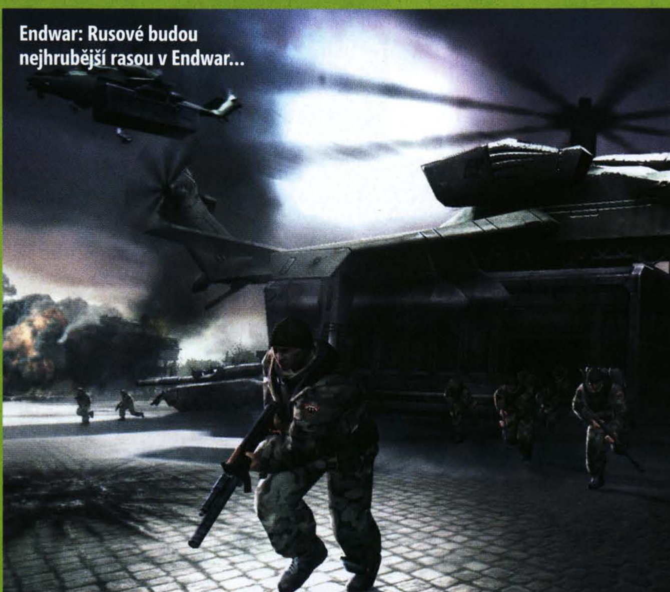
Půl miliónu zbraní je pěkné číslo, ale připočtete-li k tomu ještě možnost vytvářet si vlastní munici, běžný hráč musí prožívat nirvánu.

Shánět výbavu a součástky bude možné takřka kdekoliv. Nepřátelé se totiž náhodně generují a představují tak nekonečnou studnici surovin.

Hra v sobě bude mít i jednoduchý model ekosystému. Některá stvoření budou vedle sebe žít v symbióze, zatímco jiná se budou k smrti nenávidět.

Borderlands: Díru do hlavy mu můžete udělat na milion způsobů

Borderlands: Tohle doma nezkoušejte

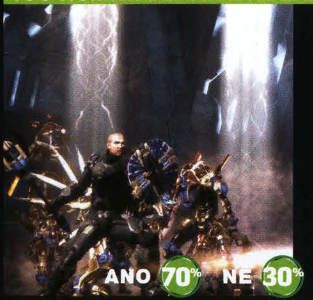

Endwar: Rusové budou nejhrubější rasou v Endwar...

GTA: Interiéry budou hrát větší roli než kdy předtím

ZASLECHLI JSME V KULOÁRECH

Slídíme za vás v kuloárech a za zavřenými dveřmi. Které herní hity podle našich informací dorazí také na Xbox 360 a co jsme se neoficiálně dozvěděli jinde? Přesvědčte se sami.

TOO HUMAN DEFINITIVNĚ ZAPOVĚZEN?

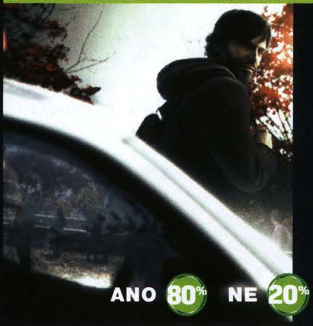


Na téma zrušení AAA exkluzivní hry pro Xbox 360 jsme toho na podzim neslyšeli málo. Mluvilo se o Fable 2 i Banjo-Kazooie, jak se ale zdá, volba padla na neustále odkládanou akci Too Human. Problematický projekt studia Sillicon Knights byl médií měsíce propírán, a třebaže se ještě nedávno hovořilo o úspěšném pokroku ve vývoji, naše informace o pozici projektu i vztazích s Microsoftem naznačují pravý opak.

ELDER SCROLLS JAKO MMORPG?

Na internetových fórech se objevily informace, spojující sérii Elder Scrolls s premiérovým pokusem Bethesdy o online hru. Slyšeli jsme víc. Podle zaručeně „pravdivých" informací je již Bethesda blízko k dohodě s Microsoftem, za jehož podpory připraví online Elder Scrolls jako exkluzivní launch titul pro nástupce Xboxu 360. Jak vidno, my možná žijeme současností, Microsoft však usilovně pracuje na strategii let budoucích.

SPLINTER CELL ČEKAJÍ DALŠÍ ZMĚNY?



Zabugovaný a nestabilní. Takový byl Splinter Cell: Conviction v době svého představení médiím letos na jaře. Nedávný odklad hry byl navíc způsoben podobností řady prvků s dalším titulem Ubisoftu, v tomto čísle recenzovaném Assassin´s Creed. Zdá se to být málo problémů, které musí vývojáři překonat? Podle našich informací Ubisoft Montreal značně přepracovává řadu prvků hry, čemuž odpovídá i na Ubisoft nezvyklé informační ticho.

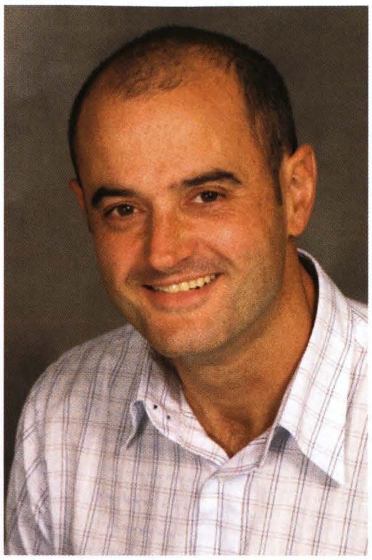
GHOST RECON MÁ DOČASNÝ POHOV?

Ubisoft si láme hlavu s dalším vývojem značky Ghost Recon a jak se zdá, v nejbližší době ji stáhne ze svého portfolia. Žádná další hra v plánech nefiguruje, jistá je pouze skutečnost, že byla uzavřena sága Advanced Warfighter a případný další díl zcela opustí prostředí posledních her. Co byste poradili tvůrcům dál? Máte dostatek času přemýšlet. Příští díl se podle našeho názoru neobjeví v obchodech dříve než na konci roku 2009.

BLIZZARD POPRVÉ KONZOLOVÝ?

Dalo se očekávat, že vytvoření brandu Activision Blizzard okamžitě vytvoří tlak na zástupce Blizzardu, aby přestali prezentovat svou nechuť vytvářet konzolové hry. Zdroje v kuolárech hovoří o načrtnutých plánech, v nichž je konzolový titul od Blizzardu jasnou záležitostí. Podle nás však nejde o nic jiného než spekulaci, jež není postavena na pravdivých základech. Na druhou stranu, nikdo z nás by nebyl proti.

BYZNYS



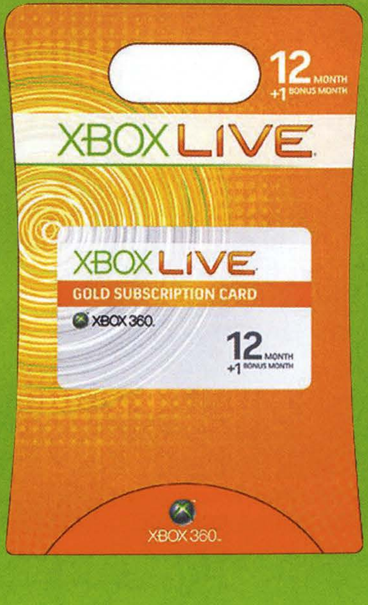
ŠÉF HERNÍ DIVIZE Microsoftu v Evropě, Chris Lewis, potvrdil, že interaktivní vědomostní show Scene it? je pouze prvním z celé řady kroků, jež hodlá firma učinit k podpoře rodinného hraní na konzoli Xbox 360. S příchodem druhých vánočních svátků pro Xbox 360 se Microsoft snaží vytipovat příležitosti, jak rozšířit množství potencionálních zákazníků. Lewis zároveň i naznačil směr, kterým se vydá. „Myslím, že přijde něco ve stylu karaoke. V pravý čas," láká hráče. Vyvráceny nebyly ani spekulace o vlastním pohybovém ovladači pro Xbox 360. „Díváme se a zkoumáme skutečně vše, a proto můžete zcela správně předpokládat, že jsme se velmi konkrétně zabývali také otázkou periférie postavené na ovládání pohybem."

KONZOLE NOVÉ GENERACE a poruchovost? Po Xboxu 360 se dočkala kritiky také konkurenční PS3, jejíž poruchovost podle informací dánské stránky Gamer.nl atakuje hranici 40 %. Přestože byla zpráva tohoto serveru později stažena, neunikla pozornosti evropské Sony, která zveřejněné statistiky označila za naprosto nepřesné.

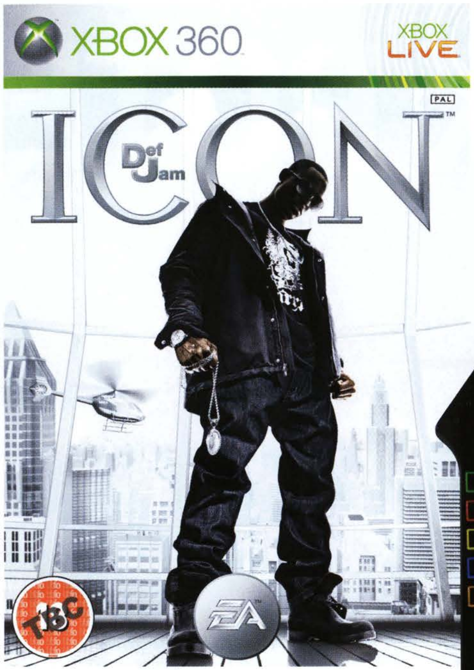
STARTUJÍCÍ vánoční sezóna posílila Xbox 360. Microsoft uvedl, že v týdnu po americkém Díkuvzdání prodal 310 tisíc kusů konzole Xbox 360, což je téměř stejné množství, jaké zmizelo z obchodů v USA za celý měsíc říjen. Ani výrazný nárůst zájmu o konzoli (podpořený uvedením modelu Arcade s cenou pod 300 dolarů) nicméně nepomohl v souboji s Wii, které vévodilo statistikám s 366 tisíci prodanými kusy. Sony odmítlo zveřejnit své prodejní výsledky, podle údajů CNBC byl ale zájem o PS3 poloviční v porovnání s Xbox 360. Podle zprávy Microsoftu to navíc byla jeho konzole, kdo ovládl

Český koutek

- Microsoft před Vánocemi hojně nabíral nové ovečky do svého xboxového světa. Reklamy na Xbox 360 se objevily i v komunikačním programu ICQ.
- Majitelé starých xboxových pecek se dočkali rozšíření seznamu zpětně kompatibilních titulů. Nově je možné na Xboxu 360 hrát 84 xboxových her včetně Bard's Tale, Armed and Dangerous nebo Freedom Fighters.
- Gold majitelé účtů se dočkají týdenní exkluzivity na většinu obsahu na Xbox Live. „Stříbrní" předplatitelé (tj. všichni ostatní s členstvím zadarmo) stáhnou ve stejný den pouze updaty her apod.

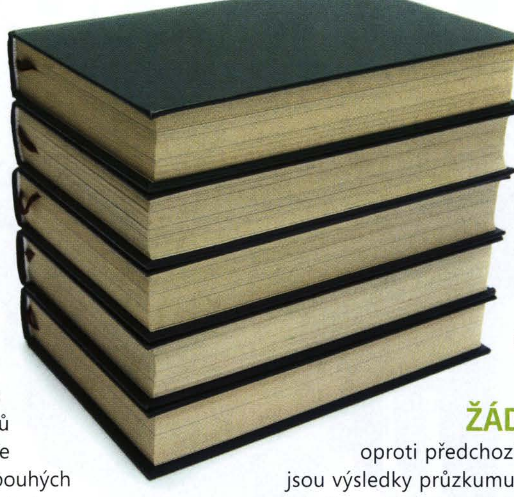


prodeje her a dalšího software, když téměř 54 % všech prodejů souviselo právě s Xboxem 360. U Wii mělo jít o 30% a u PS3 o 16% podíl na trhu.



NIC NENÍ ČERNOBÍLÉ, a jak se zdá, ani za uzavřením studia EA Chicago nestála pouze jeho nízká profitabilita. Podle vyjádření bývalého zaměstnance studia, jenž chtěl zůstat v anonymitě, je celý problém výrazně složitější. „Mám za to, že jsme nikdy nedostali řádnou šanci. Fight Night byl obrovský úspěch, ale Def Jam, to je jiný příběh. Očekávané prodeje Def Jam: Icon byly extrémně nereálné. I kdybychom vytvořili fantastickou hru, nikdy bychom nedosáhli nerealistických cílů, jež stanovilo marketingové oddělení," vysvětluje. Podle dalších zdrojů je důvodem uzavření studia také odkoupení týmů Bioware a Pandemic.

MASIVNÍ MEZIROČNÍ nárůst prodejů her zaznamenal v říjnu americký trh, konkrétně o vynikajících 73 % na celkem 1,1 miliardy dolarů. Podle údajů agentury NPD patří hlavní díl zásluh pokračování kytarové pecky Guitar Hero, jejíhož třetího dílu se prodalo přes 1,4 milionů kusů napříč všemi platformami, a který si tak zabezpečil hned čtyři pozice v desítce nejprodávanějších her. „Guitar Hero si zcela jistě upevnilo pozici mezi elitou videoher," říká analytička NPD, Anita Frazier. „Jen málo titulů prodá jeden milion kusů v průběhu prvního měsíce, ale Guitar Hero III to zvládlo za pouhých šest dní, a navíc nejde „jen" o jeden milion, ale o celkem 1,4 milionu prodaných kusů."



SE ZAJÍMAVOU STATISTIKOU přišel britský bulvární plátek The Sun v reakci na pokles Velké Británie z 3. na 15. místo v žebříčku států s největším zastoupením pravidelných čtenářů knih. Na klesajícím zájmu o knihu se mají primárně podílet hry, když zhruba 37 % dětí ve Velké Británii hraje hry pravidelně 3 hodiny denně, což je výrazně více než v ostatních evropských zemích.

UZNÁVANÝ ANALYTIK Michael Pachter si zahrál na věštce, když odhadl možný vývoj prodejů her a herního hardwaru o letošních Vánocích. Stejně jako řada jeho kolegů, i on očekává, že letošní rok bude pro herní průmysl vůbec nejlepší. „Herní průmysl překoná všechny své rekordy," prohlásil a dodává: „Hardware by měl jít meziročně nahoru o zhruba 15 % a to samé se týká i her." Při pohledu na vánočních line-up her Pachter dodává, že věří v nejsilnější pozici Electronic Arts, roli nejprodávanější hry nicméně přisuzuje konkurentovi od Activisionu: třetímu dílu série Guitar Hero. „Pokud začneme zohledňovat prodeje až s koncem října, bude zřejmě nejúspěšnější Guitar Hero III. Kdybychom ale začali již v září, pak je favoritem Halo 3."

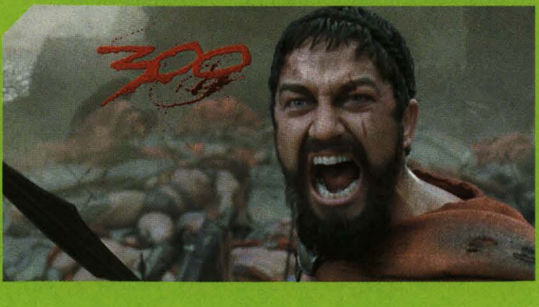
ŽÁDNÉ ZLEPŠENÍ oproti předchozímu roku. Takové jsou výsledky průzkumu National Institute on Media and Family v Kalifornii, který zkoumal chování prodejců v 60 zdejších obchodech. V celkem 28 specializovaných prodejnách bylo podle zveřejněných výsledků umožněno nezletilým nakoupit hry označené ratingem M (obdoba evropského PEGI ratingu 18+). Výsledky jsou alarmující i přes dodatek, podle nějž je v Kalifornii legální prodávat tyto hry nikoliv starším 18, ale již 17 let. Zveřejněné statistiky jsou totožné s loňským průzkumem, který shodně odhalil prohřešek u zhruba 50 % obchodů.

Drby a žhavé info ze světa

VIDEO MARKETPLACE ODSTARTOVAL V BRITÁNII

Před několika dny se uživatelé ve Velké Británii a dalších čtyřech zemích dočkali spuštění dlouho očekávané služby Video Store Marketplace s nabídkou filmů, seriálů a dalších služeb typu „on-demand". Díky spolupráci s několika významnými vydavatelskými společnostmi se Xbox Live může pochlubit například filmy jako Harry Potter a Kámen mudrců, 300: Bitva u Thermopyl nebo Teenage Mutant Ninja Turtles... Filmy jsou nabízeny jak v standardním (od 250 MP), tak i ve vysokém rozlišení (od 380 MP). Zákazník si filmy nicméně nekupuje, ale jen „půjčuje" na omezenou dobu.

Kromě filmů byla od prvního dne k dispozici asi stovka hudebních klipů od rozmanitých interpretů.



BUNGIE ZŮSTANOU VĚRNÍ XBOXU 360

I když po odluce vývojářského studia Bungie od Microsoftu mnozí spekulovali o radikálním obratu tvůrců ze Seattlu, obě strany se od sebe příliš nevzdálí. Bungie v rozhovoru pro Eurogamer potvrdili, že v současnosti nemají v plánu pracovat na hrách pro jinou platformu, než je Xbox 360.

Tvůrci rovněž potvrdili, že film na motivy Halo je stále ve stádiu oddychového času a že pomáhali na Halo Wars s přípravou příběhu a zasazení do světa hry. Co se týče budoucích plánů, nemáme se těšit na hru na motivy jejich staříčké akční hry Marathon, ani na hru pro Xbox Live Arcade. Obě možnosti nicméně nejsou do budoucna vyloučeny.

XBOX 360, ROK POTÉ

ČÁST 1.

PŘÍŠTĚ O XBOXU V ČR S PŘEDSTAVITELI EVROPSKÉHO MICROSOFTU

Víc hlav víc ví? Názor českého týmu společnosti Microsoft na první rok působení Xboxu 360 na tuzemském trhu doplní v příštím čísle rozhovor se Stefanem Lampinenem, jenž působí ve funkci Senior Director divize Home & Entertainment EMEA. Jaký bude jeho pohled na úspěšnost Xboxu 360 ve střední Evropě a jak hodnotí práci českého týmu?

Uběhl rok a přistěhovalecká knížka Xboxu 360 už nevoní novotou. Jak se první konzoli nové generace vedlo v České republice? OXM přináší rozhovor s tuzemským Microsoftem a známkuje působení Xboxu 360 u nás

NECHCEME vás nařknout. Přesto: Kdo z vás si třetího listopadu uvědomil, že ta sympatická herní mašinka pod stolem právě slaví výročí? Nejde jen o konzoli samotnou a její vizi zábavy nové generace, která je s námi již po dva dlouhé roky, ale především o první výročí oficiální podpory konzole v České republice. Byl to rok náročný? Povedl se po prodejní stránce? A jsou hráči vůbec spokojení s tím, čeho se podařilo dosáhnout?

Jisté je, že český Microsoft má za sebou rok plný rozkoukávání a pomalého sbírání zkušeností. Chlapci z tuzemského xboxového týmu by vám to nikdy neprozradili, ale byl to rok pro ně nebývale náročný, plný překvapení i několika zklamání. Celkově vzato by ho však oprávněně hodnotili jako úspěšný – vždyť se mohou ohánět prodejními čísly, která mluví v jejich prospěch. Horší je to s vnímáním priorit samotného Microsoftu na jedné straně a hráčů na druhé. Třebaže komunita kvituje snahu, díky níž bylo odstraněno tabu o nemožnosti lokalizovat konzolové hry, ke spokojenosti něco velmi hmatatelného chybí (aneb kauza Xbox Live v ČR stále nekončí).

Úkolem Oficiálního Xbox magazínu nicméně není jen zprostředkovávat vám radost z hraní na nejbáječnější konzoli současnosti, stejně jako přinášet nejnovější informace z jejího zákulisí, ale také biancovat a především si nebrat žádné servítky, pokud jde o chyby a nedostatky, jež zábavu na Xboxu 360 kazí. Český Microsoft jsme požádali o odpovědi na palčivá témata posledních měsíců, stejně jako na řadu dalších otázek, abychom mu na konci vystavili jednoduché vysvědčení za první rok jeho působení! Jak obstál?

Kamil Gric

Rozhovor s Davidem Klepetkem, manažerem divize Home & Entertainment

Kdo je David Klepetko?

David Klepetko byl do pozice manažera divize Home & Entertainment pro Českou republiku a region střední a východní Evropy jmenován v květnu 2006. Jeho úkolem je podpora prodeje multimediálního herního zařízení Xbox 360, herního a vzdělávacího softwaru a hardwaru společnosti Microsoft. David přišel do Microsoftu z českého zastoupení společnosti Sony, kde působil jako obchodní ředitel pro spotřební elektroniku. Před nástupem do této pozice vedl divizi Sony Broadcast & Professional dodávající na český trh profesionální Audio/Video vybavení. David Klepetko se narodil v roce 1968. Vystudoval Vysokou školu ekonomickou, obor informatika a znalostní inženýrství. Je ženatý a má jednu dceru. Mezi jeho koníčky patří cyklistika, tenis a squash.

První rok existence české pobočky je úspěšně za vámi, můžeš ho zhodnotit vlastními slovy? Co se podle tvého názoru podařilo a co naopak mohlo proběhnout lépe?
Podařilo se Xbox 360 zakotvit jako sortiment u hlavních partnerů na trhu. Zvýšit povědomí o značce. Rozběhnout OXM a dát dohromady počtem malý, ale odhodlaný tým. Spoustě lidí to možná připadá jako samozřejmost, ale přijít na trh spotřební elektroniky s novou značkou a během roku jí v silné konkurenci získávat stále větší podíl na trhu není žádná maličkost. Určitě jsme ale mohli startovat o trochu dříve a agresivněji v marketingu – minulé Vánoce byly velmi hektické z důvodu kapacity a prodlevy v některých fázích přípravy.

Různé zdroje odhadují, že v České republice a na Slovensku bylo doposud prodáno kolem 15 tisíc kusů konzolí. Blíží se toto číslo realitě? Můžete případně zveřejnit počet prodaných kusů konzole po oficiálním uvedení na trh?
Jak určitě všichni dobře vědí, přesná čísla se zveřejňovat nesmí, nicméně můžeme alespoň naznačit. Plánem bylo prodat 10 000 konzolí, což se nám podařilo překonat. Vzhledem k tomu, že sem Xbox přišel jako nová značka a že konkurence tady měla obrovské zázemí, jde o velmi slušné číslo, které navíc roste každý den – hlavně teď před Vánocemi.

Liší se nějak úspěšnost Xboxu na středo- a východoevropských trzích? Jak si v tomto srovnání vede Česká republika?
Česká republika si vede v porovnání s ostatními trhy (tj. Maďarsko, Polsko a Slovensko) velmi dobře. I tady je potřeba úspěch posoudit v širším kontextu – ze všech těchto zemí má zdaleka nejlepší startovní pozici Maďarsko coby silnější konzolový trh s vysokým povědomím o značce Xbox (první generace se zde vyráběla). Za ním následuje Česká republika. Pokud jde o další země, tak jsme právě uvedli Xbox 360 na ruský trh. Příjemně nás překvapil i letošní start v další, poněkud exotické destinaci – Spojených arabských emirátech.

Jak si podle tebe vede konkurence v podobě Nintenda a Sony? A lze vůbec Nintendo s alternativní vizí next-gen zábavy považovat za konkurenta?
Produkty konkurence jsou určitě zajímavé a v globálním pohledu si nevedou špatně (především Wii od Nintenda). V našem (herně ještě malém) regionu zatím bojují s menší centrální podporou a nabídkou. Wii je určitě zajímavé pro občasnou rodinnou a „party" zábavu, není ale přímou konkurencí ve smyslu stejné cílové skupiny zákazníků. Playstationu i téměř po roce stále chybí dostatek exkluzivních blockbusterů, navíc mu „zatápí" jeho starší sourozenec. Bude zajímavé sledovat, jak si s tím Sony poradí.

Rozporuplný výběr několika lokalizovaných her už si vysloužil řadu negativních komentářů od české Xboxové komunity. Můžeš nám detailněji vysvětlit, jak funguje princip lokalizace a co je pro vás hlavním hlediskem při výběru zajímavých her? Prozatím se zdá, že překládány jsou spíše méně náročné závodní hry (kdy se sice jedná o známé a prodejně zajímavé značky), zatímco hry, které si o lokalizaci takřka říkají (v čele s aktuálním hitem Mass Effect) jsou neprávem přehlíženy.
I zde je potřeba vidět věci v širším kontextu. Co se může zdát nelogické skalním fanouškům, je z pohledu obchodníka a většinového spotřebitele naprosto samozřejmé. Například Mass Effect je úžasná hra, možná jedna z vůbec nejlepších, ale není to mainstream určený všem. Naopak třeba Forza nebo PGR jsou vyloženě pro každého, čemuž samozřejmě odpovídá i podpora jako marketing nebo právě lokalizace. Hlavním hlediskem pro lokalizaci tak není to, jak se nám hra subjektivně líbí, ale jaký je její očekávaný (prodejní) potenciál a také technické nároky na překlad. U některých titulů jsou jednání s centrálou velmi obtížná.

Jaké jsou lokalizační plány do budoucna?
Rádi bychom měli 3–4 lokalizované tituly pro příští rok. To se týká naší produkce, tlačíme samozřejmě i na ostatní prodejce, slibně vypadá například spolupráce s EA.

Otázka, která nemůže chybět: Objevily se jakékoliv další skutečnosti, které by posunuly přípravy českého Xbox Live kupředu? Jak vysoko na seznamu priorit české pobočky se lokalizace služby nachází?
Priorita je to absolutně nejvyšší – pokud pominu osobní přání a sympatie, i z pohledu obchodníka je to významný prostor pro naši expanzi na trhu elektronické zábavy. Xbox Live je ale centrálně řízená služba, vše je tedy jen o kapacitě a plánech Xbox Live týmu v USA.

Pomáhá launch Xbox Live uspíšit aktivita tuzemské Sony, která již zahájila provoz PlayStation Store, být pouze v anglickém jazyce?
Playstation Store a Xbox Live jsou kvalitativně i obsahově naprosto rozdílné produkty, což určitě potvrdí každý, kdo se s nimi v praxi setkal. Z tohoto důvodu ani krok Sony nemá na spuštění lokalizované služby Xbox Live žádný významný vliv.

Halo 3 jako největší podzimní trhák je na pultech obchodů a sbírá vysoká hodnocení

napříč všemi magazíny. Jaké jsou prodejní plány pro Českou republiku a můžeme zde oblíbenost hry vůbec srovnávat s USA, kde je komunita kolem ní znatelně větší?
Prodejní čísla jsou zajímavá a je to určitě nejúspěšnější titul v naší krátké „české" historii. Samozřejmě nelze rychle dosáhnout takové oblíbenosti jako ve Spojených státech, jelikož značka „Halo" tady ještě není dostatečně vybudována. To pochopitelně souvisí i s menší zralostí trhu (především toho konzolového), přesto se ale Halo dokázalo prosadit a zapsat do povědomí i mimo skalní hráčskou komunitu.

Má pro českou pobočku význam prodej speciálních edic konzole jako Halo 3 či The Simpsons Game? V jaké výši se pohybují konkrétní prodeje? V rámci desítek, stovek nebo dokonce tisíců kusů?
Je to vítané zpestření nabídky pro fanoušky. Jedná se o stovky kusů a většinou jsou velmi rychle prodány. Nejsou to ale jenom speciální edice samotné konzole, zájem je i o sběratelské verze her.

Jaké cíle má Microsoft s Xboxem pro následující rok? Jsou vyšší než letos?
Určitě ano, předpokládáme růst v řádu desítek procent. Bude se to týkat hlavně prodeje her, které jsou naší hlavní konkurenční výhodou. Máme vybudovanou stabilní (a neustále rostoucí) zákaznickou základnu a především silný herní line up, jak kvalitativně, tak kvantitativně. Po nás je to pochopitelně důvod ke střízlivému optimismu, chceme si „ukusovat" stále vetší podíl na konzolovém trhu. V konečném důsledku z toho budou profitovat i samotní hráči, neboť s dalším růstem se k nám dostane také větší množství her a příslušenství.

Vysvědčení pro Xbox 360

Cenová politika: 1

Xbox 360 měl být cenově dostupnou konzolí a tou také byl. Když Microsoft v zahraničí přislíbil slevu, dočkali jsme se jí v průběhu několika týdnů také u nás. Domácí tým navíc hýřil vtipem, když připravil speciální promo akci, v níž lákal hráče zbavit se konkurenční PS2 a vyměnit ji za Xbox. Celkově nemáme námitek.

Lokalizace her: 2

Nic není ideální. S vděčností děkujeme za lokalizaci několika titulů, zároveň ale zdviháme varovný prst. Co bylo chvalitebné první rok, může být ten další stěží dostatečné. Že nemají určité hry potencionál na to, aby byla jejich lokalizace výhodná? To pochopit dokážeme. Proč se ale informace hráči o přeložení jiného titulu dozvídají až s odstupem od překvapeného recenzenta OXM? Tady by to chtělo zapracovat.

Propagace: 2

Vše je dáno prostředky a domácí Microsoft pracuje s tím, co má. Loňskou vánoční sezónu lze hodnotit jako relativně úspěšnou, letošní rok se Xbox 360 snadno udržuje v povědomí hráčské veřejnosti řadou skvělých her a pomalu o sobě rozšiřuje povědomí i za její hranice. Chválíme aktivity pro komunitu, která je ze všech tří konzolových hráčů u nás nejlepší.

Obchod a prodej: 2-

Pro čtenáře nezajímavá oblast, přesto nabízí příjemné nahlédnutí do zákulisí. Není tajemstvím, že Microsoft zvolil ostravské AT Computers za své partnery z historických důvodů, stejně jako nelze zatajit, že se po prvních měsících partnerství porozhlédnul jinde. Našel ConQuest, jenž distribuuje nejen produkty od Nintenda, ale také např. hry českého Electronic Arts. Je to nicméně právě retail segment, kde má Microsoft podle vyjádření českých i evropských představitelů rezervy. Snad se mu další rok povede lépe.

Uvádění nových služeb: 3

Trojka není pěkná známka a bez mučení přiznáváme, že si ji Microsoft zcela nezaslouží. Kauza Xbox Live sahá daleko za naše hranice, snaha tuzemského týmu je nepochybná. Třebaže to není on, kdo spuštění služby blokuje, stále je za ni v očích českých hráčů plně zodpovědný. Pokusíme se být trpěliví a věřit v aktivní lobování domácích představitelů. Co se dalších drobností týče, malé služby a novinky byly uvedeny včas a tak, jak bylo přislíbeno.

Celkem: 2

Slušná práce českého týmu, slušné prodeje i slušná řádka spokojených majitelů konzole. Jen tak dál! Stačí napravit pár dalších nezdarů, přinést lokalizovaný Xbox Live a příští rok to bude na jedničku.

Xbox 360 v ČR v datech

Konec roku 2005: Po uvedení ve světě se mluví o launchi u nás, Microsoft sice mlčí, ale ve skutečnosti již jedná.

Léto 2006: Probíhají první konkrétní jednání s českým Microsoftem o možnosti zahájit vydání Oficiálního Xbox 360 magazínu již k příležitosti launche. Je možné, že už je to tak dávno?

Listopad 2006: Přesně 3. listopadu se v českých obchodech objevují první konzole. Microsoft razil agresivní cenovou politiku a Xbox 360 rozhodně nebyl předraženým zbožím. Core verze byla k dostání za doporučených 8 999 Kč a Premium za 11 999 Kč.

Prosinec 2006: Microsoft se snaží prosadit značku a tlačí ji mnoha kanály, ať již formou tištěných či televizních reklam. Objevují se velké speciály v médiích, konzole se sama prezentuje dobrými hrami a přijatelnou cenu. S odstupem ale zaznívají ohlasy, podle nichž mohly být některé prostředky na propagaci vynaloženy lépe.

Únor 2007: Microsoft oznamuje, že přes vánoční sezónu prodal v České republice přes 5 000 kusů konzole. Na Slovensku jde o čísla v řádech několika stovek kusů.

Březen 2007: Trocha odlehčení neuškodí, a tak přichází netradiční promo akce. Microsoft odstartoval 26. března nabídku, v níž mohl každý zákazník výměnou za původní Xbox či PS2 získat slevu 2 000 Kč na koupi nového Xboxu 360.

Květen 2007: Společnost ConQuest entertainment je novým distributorem konzole Xbox 360. Microsoft tím posunuje odpovědnost za prodeje na zkušeného hráče, kterému se v posledních měsících daří stále lépe.

Červen 2007: Startuje Oficiální Xbox 360 magazín, který se hned v premiérovém čísle chlubí celosvětově první recenzí Xbox 360 verze akčního hitu The Darkness.

Srpen 2007: Vlna slev dorazila i k nám. 24. srpna zlevnil Microsoft model Premium na 9 990 Kč, Core je od té doby k sehnání za doporučenou cenu 7 990 Kč. Na český trh je uvedena i černá Elite s 120GB harddiskem a HDMI výstupem za 13 990 Kč.

Září 2007: České OXM ve svém čtvrtém čísle informuje o vývoji příprav spuštění služby Xbox Live. Z informací od dobře informovaného zdroje vyplývá, že překlad služby již byl dokončen, stejně jako byly překonány další překážky bránící spuštění služby. Rozhodnutí teď leží na centrále v americkém Redmondu.

Říjen 2007: Mezi lokalizované hry se řadí také Project Gotham Racing 4. Celkem seznam počeštěných titulů pro Xbox 360 čítá již čtyři jména (dalšími jsou Viva Piñata, Crackdown a Forza 2).

ACTIVISION vivendi GAMES BLIZZARD ENTERTAINMENT

EA PŘIŠLO O SUVERENITU:

HERNÍ JEDNIČKOU JE ACTIVISION BLIZZARD!

Jen výjimečně uniknou zprávy o prodeji či alianci firem uším i očím informátorů z herní branže. V posledním případě se tak stalo. Největší spojení herních firem historie dalo na začátku prosince překvapivě vzniknout novému lídru mezi herními vydavateli

PŘEKVAPENÍ, ale v žádném případě uspěchané rozhodnutí. Tak lze hodnotit na začátku prosince ohlášené spojení vydavatelských domů Activision a Vivendi Games, ústící v nově vzniklou značku Activision Blizzard. Na konci celého procesu, jenž má být podle odhadů dokončen do poloviny příštího roku, bude existence největšího herního vydavatele v hodnotě zhruba 18,9 miliardy amerických dolarů, který převezme žezlo od amerických Electronic Arts.

Activision Blizzard v sobě spojí silné portfolio všech zúčastněných subjektů. U Activisionu jde o Guitar Hero, Call of Duty nebo Tony Hawka, Vivendi přispěje jak tituly jako Crash Bandicoot nebo Spyro, tak umem Blizzardu a jeho silnými značkami Warcraft, Starcraft a Diablo. Analytici upozorňují, že nově vzniklá aliance bude z rozdílného portfolia obou vydavatelů jednoznačně profitovat: Activision byl a je silný v oblasti konzolových titulů, Vivendi si naopak dobře vedlo v aktivitách na PC scéně v čele s online hitem World of Warcraft a s jeho 9,3 miliony předplatitelů. Nezanedbatelné jsou také aktivity na stále významnějších asijských trzích, kde může etablovaná pozice Blizzardu pomoci k prosazení her od Activisionu.

„Nově vzniklá aliance je důležitým krokem pro Vivendi a je dalším důkazem naší snahy zlepšovat aktivity v sektoru zábavy," komentuje dohodu Jean Bernard Levy, CEO francouzského Vivendi. „Spojené síly existujících týmů obou společností budou základem pro další profitabilní růst Activision Blizzard." Bez zajímavosti nejsou ani další výhody plynoucí ze spojení, které umožní Activisionu nakládat s materiály největší světové hudební společnosti Universal Music Group. Očekává se, že z toho bude vedle Guitar Hero profitovat i firma jako celek, která si pojistí výsadní postavení v segmentu hudebních her. Prozatím naopak není jasné, jak Activision Blizzard naloží s dalšími značkami v čele se Sierrou, pod níž se v poslední době zařadila například úspěšná PC strategie World in Conflict.

Akcie Vivendi Games budou v rámci dohody přeměněny v 295 milionů akcií Activisionu, což Vivendi Games zhodnotí částkou ve výši zhruba 8,1 miliardy dolarů. Vivendi zároveň odkoupí 62,9 milionů nově vydaných akcií Activisionu v hodnotě 1,7 miliardy amerických dolarů. Společné tržby obou firem pro tento rok jsou odhadovány na zhruba 3,8 miliardy dolarů, což může ve výsledku znamenat náskok více než 800 milionů před dosavadním lídrem z Electronic Arts.

Přestože se objevily ohlasy, spojující načasování oficiálního ohlášení s nedávným odkoupením studií Bioware a Pandemic právě konkurenčním Electronic Arts, analytici tuto možnost vylučují. „Spojení tohoto rázu jsou plánována dlouhou dobu, tudíž jednání o Activision Blizzard musela probíhat mnohem dříve, než došlo k odkoupení dvojice Bioware/Pandemic," vyjasňuje situaci Jesse Divnich ze simExchange. Potvrzují to také informace, podle nichž vzešel impuls pro společné jednání od současného prezidenta Activisionu Bobby Koticka, který vyvedl kdysi tápající společnost z krize. Kotick bude funkci CEO vykonávat i v novém Activision Blizzard. A jak dlouho jednání a další přípravy probíhaly? Jeden rok.

ANALYTIK: ODKUPOVÁNÍ HERNÍCH FIREM NENÍ ŠŤASTNÉ

Za velmi rozumné ohodnotila analytička Jesse Divnich rozhodnutí Activisionu a Vivendi o vzájemném sloučení, na rozdíl od odkoupení jedné firmy druhou, které by nepovažovala za šťastné rozhodnutí. „V této situaci může být celý průmysl rád, že došlo ke sloučení firem a nikoliv k akvizici, což by celou situaci znatelně zkomplikovalo," dodává Divnich. Pro příklad prý nemusíme chodit daleko: „Rock Band byl vytvořen studiem Harmonix, které bylo odkoupeno MTV, to je pro změnu vlastněno Viacomem a hru vydávalo Electronic Arts. Konečný výsledek byla skvělá hra z dílny Harmonixu, nicméně marketingová a PR práce okolo hry byla jedním slovem otřesná."

BLIZZARD BEZE ZMĚN

Může vám vrtat hlavou, proč v názvu nově vzniklé společnosti není slovíčko Vivendi, ale jméno jím vlastněného studia, slavných Blizzardů. Odpověď se nabízí: vedle prestiže této značky nelze přehlédnout ani její schopnost přičinit se o vysokou profitabilitu – firma očekává zisk pro tento fiskální rok okolo půl miliardy dolarů. Proto si také uchová své výsadní postavení v nově vzniklé společnosti. „Neočekáváme žádné změny v našich aktivitách ani způsobu práce. Spojení s Activisionem nám umožní vytvořit silnější a lépe diverzifikovanou společnost, která bude profitovat z předností obou svých částí." Pokud nic jiného, možná lidé z Activisionu přesvědčí Blizzard, aby upustili od svého rozhodnutí soustředit se výhradně na segment PC her.

Analytici nicméně upozorňují, že nejde o poslední případ spojení či odkoupení herních společností. „Pokud nic jiného, dvě na sobě nezávislé události posledních týdnů ukazují, že konsolidace v herním sektoru pokračuje a v nejbližší době neskončí. Průmysl ale bude profitovat, pokud se dočkáme většího množství vzájemných dohod na úkor jednorázových akvizic," dodávají analytici.

Kdo další přijde na řadu? Valve, Epic, finské Remedy? Jak skončí avizovaný prodej SCi a Eidosu? Nezávislých studií je poskrovnu a můžeme očekávat, že dění nenechá nečinným ani posledního z velkých vydavatelů, francouzský Ubisoft, jehož pozice se na řadě trhů značně komplikuje.

Kamil Gric

JAKÉ HRY CHYSTÁ ACTIVISION BLIZZARD?

Oficiální stránky nově vzniklé firmy poskytly malý náhled do budoucích plánů. Jakých doposud neohlášených her se podle všeho dočkáme?

- **Call of Duty 5**
- **Guitar Hero IV**
- **nový Tony Hawk**
- **nový James Bond**
- **nová hra postavená na Marvel komiksu**
- **závodní hra od Bizzare**
- **neohlášená PC hra od Blizzardu (Diablo III)**

VYDAVATEL: DTP ENTERTAINMENT **VÝROBCE:** REPLAY STUDIOS **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** PODZIM 2008

NOVINKY

SABOTAGE

Sam Fisher v sukních jde po krku nacistickým oficírům

NOTORICKY ZNÁMÉ kulisy druhé světové války v posledních letech podstatně zúžily manévrovací prostor herních vývojářů. Čím dál častěji se v případě nových titulů, zasazených do období největšího konfliktu uplynulého století, musejí tvůrci uchylovat k nejrůznějším experimentům a nezvyklým inovacím, které dovolí jejich „želízkům v ohni" vymanit se z přecpané škatulky uniformních válečných akcí. Na tuto kartu vsadili už před časem ve Spark Unlimited, kteří pilně pracují na slibně vyhlížející akci Turning Point: Fall of Liberty, odehrávající se v (po)válečné alternativní historii. A podobný přístup zvolili i vývojáři Sabotage – stealth akce z druhé světové války.

Sabotage z produkce německého týmu Replay Studios si klade za cíl spojit v jeden fungující celek prvky hned z několika notoricky známých titulů. Ve hře objevíte něco z příměsí Hitmana, stařičkých Commandos, ale povědomý by tento kousek mohl být i novopečeným majitelům famózní akce Assassin's Creed či veteránům Splinter Cell. Sami autoři se dokonce nebrání označení hlavní hrdinky – Violette Summer – „Sam Fisher v sukních". Princip hry by se pak dal zjednodušeně shrnout pod trojlístek činů: infiltrace, likvidace, demolice. Jinými slovy Sabotage.

"Sabotage si klade za cíl spojit v jeden fungující celek prvky hned z několika notoricky známých titulů"

Úkoly titulní postavy, jejímž předobrazem byla skutečná agentka britské tajné služby Violette Szabo, by měly být i přes jistou dávku realismu minimálně stejně rozmanité a pestré jako prostředí, v němž se bude hrdinka pohybovat. Udeřit v týlu nepřítele a (pokud možno nepozorovaně) zmizet. Tohoto hesla by se měly držet bez výjimky všechny mise. Už nyní tvůrci prozradili, že se můžeme těšit na kradmé plížení v ulicích polské Varšavy, infiltraci hamburského přístavu či odstranění vysoce postaveného důstojníka v pařížské katedrále Notre Dame.

Sabotage nebude hrou pro prchlivé povahy. Smrt bude na vaši hrdinku číhat doslova za každým rohem. K tomu si připočtěte nemožnost ukládat hru během jednu až dvě hodiny trvajících misí, řadu postranních úkolů nebo nutnost postupně zlepšovat schopnosti postavy i jejího vybavení díky jednoduchému RPG systému. Milovníci stealth akcí se mají na co těšit. A nezbývá tak než doufat, že se tvůrcům podaří více než čtyři roky trvající misi Sabotage konečně dotáhnout do zdárného konce.

Jiří Bigas ml.

ve zkratce

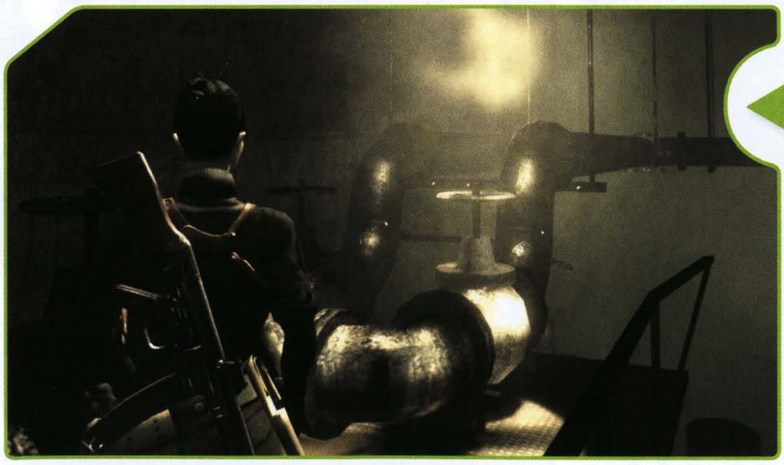
Plíživá akce odehrávající se v kulisách druhé světové války. Vizuálně silně stylizované mise tajné agentky Violette Summer vás v retrospektivním vyprávění provedou Evropou v honbě za nacistickými dokumenty a životy pohlavárů Třetí říše.

VÁLKA – NEJHORŠÍ NOČNÍ MŮRA

Celá hra bude retrospektivou života agentky britské tajné služby Violette Summer, která na nemocničním lůžku vzpomíná na své nejzdařilejší akce. Tomuto záměru bude podřízeno třeba vizuální ztvárnění, které spíše než spektakulární technickou stránkou zaujme výraznou a efektní stylizací. V horečkách a kómatu bude realita Violette Summer často pokroucená různými snovými vizemi, které mohou vzdáleně připomínat legendární mise drogami nadopovaného Maxe Paynea. Sami autoři přiznávají, že se v tomto směru nechali inspirovat filmy ruského režiséra Andreje Tarkovského.

NECHTE AGENTKU VYRŮST K OBRAZU SVÉMU

Zvolíte pomalý postup a své oponenty budete odstraňovat potichu za pomoci neslyšných úderů? Nebo dáte přednost konvenčnějšímu přístupu se samopalem v ruce a vedlejší úkoly necháte raději bez povšimnutí? V každém případě vám hra aktivitu „spočítá". Na základě získaného hodnocení na konci každé mise budete moci přerozdělit body ve vylepšení schopností hrdinky i jejího arzenálu. Ten, kdo si dá s každou úrovní načas, může brzy zjistit, že jeho počínání bude díky nově nabytým zkušenostem i vybavení podstatně jednodušší, než kdyby podlehl nutkání pustit se příliš svéhlavě do zbytečně krvavé akce.



BĚH NA PŘÍLIŠ DLOUHOU TRAŤ

Zdá se to být skoro neuvěřitelné, ale první zmínka o Sabotage probleskla herními médii už počátkem roku 2003. Za dobu, co se na titulu pracuje, už stačil nejednou změnit vydavatele, ale i mateřský tým. Původní „rodiče" ze studia Team Toro vystřídali vývojáři z Replay Studios. Na konceptu hry nezůstal takřka kámen na kameni. Z nefalšované FPS hra „konvertovala" k pohledu třetí osoby, z názvu titulu zmizela číslovka 1943, ačkoli se v tomto roce značně upravený příběh nadále odehrává. Titulu ovšem zůstalo vlastní to hlavní – substance plíživé akce a důraz, který vývojáři kladou na podmanivé zvukové efekty a hru světla a stínu.

ZAHRAJE SI VIOLETTE SUMMER VE FILMU?

Ačkoli se může zdát, že Sabotage nepatří mezi nejsledovanější tituly, není tajemstvím, že na herních veletrzích a výstavách sklízí vývojáři za svůj nehotový počin ovace. Není proto divu, že si zajímavého konceptu všimli i další. Značným paradoxem, logicky vyplývajícím z dlouhého vývoje hry, je titul téměř totožného jména i náplně – Saboteur, na němž pracují Pandemic Studios, kteří se proslavili otevřenou válečnou akcí Mercenaries. Druhý atypický prvek do situace kolem Sabotage vnesl nechvalně proslulý režisér Uwe Boll. Ačkoli hra se na trh teprve zvolna plíží, samozvaný „przniteľ" herních blockbusterů se už nechal slyšet, že s vývojáři plánuje uvést do kina stejnojmenný film na motivy hry.

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360
OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

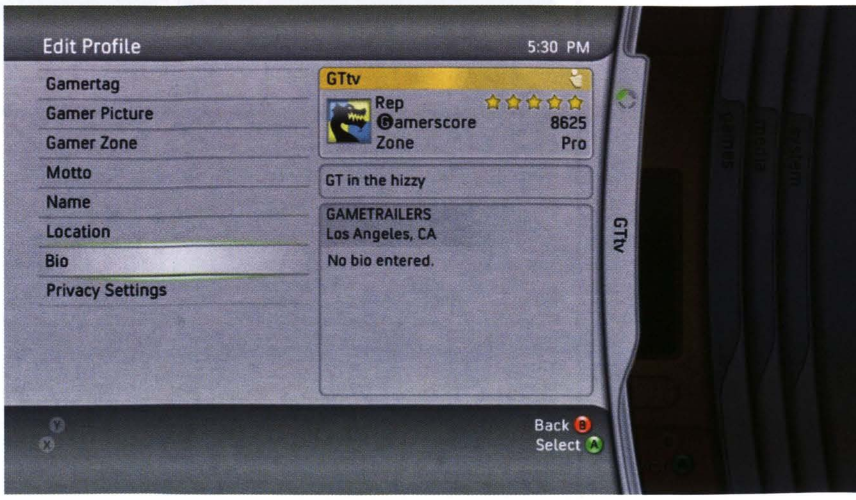
Co přinesl podzimní update?

Jednou za šest měsíců je komunita kolem Xboxu 360 plná očekávání a neustále si klade otázku: „Co přinese nový update?“ Diskusní fóra se plní nejrůznějšími domněnkami či vizemi a v našich končinách i obavami z možného banu (ten opět naštěstí nepřišel). Všude se objevují zaručené informace o upgradech, které nový update přinese. Občas se některé potvrdí a jiné ne. Ale teď už je to vcelku jedno, protože humbuk i se samotným uvolněním je za námi. A co vlastně nový update (nainstaluje se všem automaticky po připojení k Live) přinesl? Čtěte dál a dozvíte se to.

XBOX ORIGINALS
Zcela nová sekce pojmenovaná „Xbox Originals“ dává možnost stahovat ty nejlepší hry ze starého Xboxu za cenu 1 200 MP (tedy zhruba 600 Kč za kus). V první várce najdete šest her, mezi které patří Crash Bandicoot: Wrath of Cortex, Crimson Skies: High Road to Revenge, Halo, Fable, Fuzion Frenzy, Fahrenheit (Indigo Prophecy) a Psychonauts. Postupem času má přibývat čím dál více nových titulů (zatím nepotvrzená informace uvádí jednu hru za týden). K dokonalosti nové služby chybí pouze achievementy, které bohužel původní hry neobsahují. Nejhorší je však fakt, že v současné době nejdou hry u nás stáhnout.

XBOX LIVE ZÁLOŽKA
Vylepšená Xbox Live záložka je první, čeho si po zapnutí konzole všimnete. A co se tedy změnilo? Tak za prvé se mírně reorganizovalo uspořádání položek. Zprávy a friendlist nyní sdílejí jednu kolonku. Z toho nám logicky vyplývá jedna prázdná položka, tu zaplnila nová služba „Inside Xbox“, což je vlastně RSS feed z Xbox.com. Zde najdete věci jako novinky, videa, obrázky, videocast „Major Nelson´s minute“ a spousty dalších věcí streamovaných přímo z Xbox.com

MARKETPLACE ZÁLOŽKA
Marketplace prošlo asi největšími změnami. Nyní obsahuje čtyři hlavní kolonky Spotlight, New Arrivals, Game Store a Video Store. V kolonce Spotlight najdeme souhrn toho nejoblíbenějšího z Xbox Live, ať



už jsou to arkády, dema nebo videa. Obsah New Arrivals se moc nezměnil. Pořád obsahuje informace o nejnovějším obsahu, který se na Live objevil. Game Store nabízí samozřejmě hry, konkrétně službu Xbox Originals a demoverze. Poslední položkou je Video Store, kde najdete klipy, videa a seriály (respektive seriály zde naleznou jenom uživatelé US účtů). Video Store najdete separátně i v záložce Media.

XBOX LIVE ARCADE HITS

Hráči arkádovek jsou určitě potěšeni citelným zlevněním všech XBLA titulů, které byly označeny jako platinové (Xbox Live Arcade Hits). Konkrétně jde o tituly Bankshot Billiards 2 a Lumines Live, jež jsou dostupné za „pouhých" 800 MP (380 Kč). Ještě níže spadly Marble Blast Ultra, Small Arms, a Zuma Deluxe – na 400 MP (190 Kč).

NOVÉ MOŽNOSTI V PROFILU

Jedinou velkou a zásadní novinku v sekci Profile je možnost napsat si svůj krátký životopis (Text o sobě, tj. bio). Tuto funkci známe např. z ICQ nebo jiných komunikačních programů.

ROZŠÍŘENÁ PODPORA VIDEO FORMÁTU

Microsoft konečně vyslyšel naše prosby a přinesl podporu DivX. Ta se vám nepřidá ihned po updatu, ale až při pokusu o spuštění DivX souboru. V ten moment vás konzole pobídne ke stáhnutí videopatche. Bohužel věc se nemá tak růžově, jak se může zdát. V našem zběžném testu běžela jen videa s nezákladnějšími kodeky. U titulků je to ještě horší, ty se nepodařilo rozjet vůbec. Nezbývá tedy čekat na případné rozšíření od Microsoftu.

RODIČOVSKÝ ZÁMEK

Toto vylepšení ocení hlavně ti z vás, kteří mají to „štěstí" být rodičem. Rodičovský zámek vám dává naprostou moc nad časem, který vaše děti stráví u hraní. Nyní můžete nastavit přesný čas, kdy může být konzole zapnuta. Aby byla funkce plně srozumitelná , malý příklad. Čas nastavíme na jednu hodinu a frekvenci na Daily (denně), konzole se tak každý den po hodině chodu vypne. Ale prosíme vás, nebuďte na své ratolesti příliš krutí.

SHRNUTÍ

I když se tentokrát jedná spíše o menší „velký update", než jsme zvyklí, přináší mnoho zásadních vylepšení, ale i menších kosmetických úprav. Z největších novinek jistě zaujme projekt „Xbox Originals", nebýt nemožnosti si hry u nás zaplatit a stáhnout. Špatný nemusí být ani rodičovský zámek, který určitě potěší všechny dospělé a naopak rozzuří jejich děti. Nakonec je tu podpora DivX, kterou jsme si dlouho přáli. Její důkladná inmplementace však bude chtít čas.

Erik Omar

Oprašujeme staré hity

JEDNOTNÁ CENA: 1 200 MP

CRASH BANDICOOT: WRATH OF CORTEX

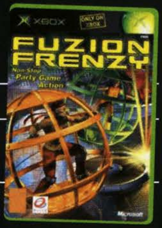
ŽÁNR: PLOŠINOVKA

HODNOCENÍ: 6,5

VYDAVATEL: KONAMI

Více než slušná plošinovka, v níž se opět dostaneme do role maskota Crashe. Hlavní naplní hry je především sbírání různých předmětů, objevování nových miniher a nechybí ani souboje s bossy. To vše v třiceti misích, které budete plnit v zemích a světadílech, jako je Japonsko nebo Afrika.

FUZION FRENZY



ŽÁNR: SOUBOR MINIHER

HODNOCENÍ: 6,5

VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS

Svižná a zábavná hra, která v singlepalyeru nenadchne, ale věřte, že na oslavě nebo party bude mít velký úspěch. Na výběr je několik postav a spousta miniher, které jen tak neomrzí.

FABLE

ŽÁNR: RPG

HODNOCENÍ: 9,1

VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS

Skvělé RPG, které ani po letech neztratilo na své výjimečnosti. Skvělá hudba, propracovaný příběh a hlavně dokonale fungující svět, který ovlivňujete svými rozhodnutími, ať už jsou zlá, nebo dobrá. Jedna z největších pecek, kterou služba Xbox Originals nabízí. Ideální pro zkrácení čekání na další díl.

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

ŽÁNR: LETECKÁ ARKÁDA

HODNOCENÍ: 7,6

VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS

Odpočinková letecká akce, která na vás zapůsobí komiksově laděnou grafikou a arkádovou hratelností. Pro fanoušky letadel jasná volba, pro ostatní příjemná hra, která za těch pár korun stojí, už jen kvůli skvělým zvukům a atmosféře. Svého času hit na Live.

HALO

ŽÁNR: FPS

HODNOCENÍ: 7,8

VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS

Naprostá samozřejmost pro všechny hráče Halo 3, jak už kvůli plnému porozumění příběhu, tak kvůli skvělé hratelnosti. Možná zamrzí slabší design úrovní, ale to vynahrazují skvěle navržené zbraně a zábavná jízda v bugině Warthog. Potěší i chytlavý soundtrack.

FAHRENHEIT (INDIGO PROPHECY)

ŽÁNR: ADVENTURA

HODNOCENÍ: 8.5

VYDAVATEL: ATARI

Revoluční hra v žánru adventur, v níž řešíte tajemné vraždy z pohledu více postav. Fahrenheit je spíše interaktivním filmem, než „obyčejnou hrou". Napětí, nečekané zvraty i atmosféra z něj dělají špičkový herní thriller. Jasná koupě pro ty, co chtějí zažít něco jiného, než jsou klasické „point and click" adventury.

PSYCHONAUTS

ŽÁNR: ADVENTURA

HODNOCENÍ: 8,5

VYDAVATEL: MAJESCO

Originální a chytlavá hra z šílené mysli Tima Schafera nadchne úplně každého. Nebýt kratší herní doby a ukládání pomocí někdy nešťastně umístěných checkpointů, jednalo by se o naprosto dokonalý skvost. I tak si ji nenechte ujít.

KNIHA PŘÁNÍ

Bioshock 2

Take 2 již dříve oficiálně oznámili přípravné práce na druhém dílu vynikající 3D střílečky z podmořského světa, vývojáři však zatím neprozradili skoro nic. Zapsali jsme proto ty nejzajímavější nápady, které vzešly z hlav hráčů i členů vývojového týmu.

1 VĚTŠÍ DŮRAZ NA VELKÉ TAŤKY

I když se Velcí taťkové (Big Daddies) stali pojmem a maskotem prvního dílu dlouho před jeho vydáním, nakonec nedostali takový prostor, jaký by zasloužili. Kromě soubojů s nimi (popř. jejich využívání jako bodyguardů) se taťkové k ničemu jinému nehodili. Koncepční obrázky a skicy také ukazovaly daleko větší množství těchto monster, než se nakonec objevilo v plné hře. Doufáme, že do následovníka Bioshocku tvůrci přidají více rozmanitých druhů obřích potápěčů vyzbrojených širokým zbraňovým arzenálem. Velice zajímavě by jistě vypadal kooperativní multiplayer, kdy by jeden hráč ovládal velkého ochránce a druhý křehkou, ale hbitou sestřičku.

2 VYTVOŘENÍ PŘEDCHŮDCE

Rapture nás uchvátilo jako fantastická kombinace dekadence 19. století a poválečného art-deca. Ovšem velice lákavé by jistě bylo spatřit Rapture v jeho plné kráse. Živoucí a plné lidí, pozvolna se propadající do stále větší beznaděje a zmaru. Všechno, o čem vyprávěly magnetofonové pásky, byste si rázem prožili doslova na vlastní kůži. Proměna fungujícího města v dokonalou podmořskou kobku v přímém přenosu by se mohla stát nosnou částí druhého dílu podmořského dobrodružství.

3 EDITOR POSTAVY

Mnoho hráčů (zejména z řad fanoušků původního System Shocku a jeho druhého dílu) by uvítalo více originálních RPG prvků. Mluví se hlavně o funkčním inventáři v duchu klasických RPG, ale také o editoru postavy. K tomu se totiž přímo nabízí nějaký vhodný nástroj pro genetické manipulace z líhně šíleného doktora Suchonga, který dokázal přetvářet staré babizny na mladistvé květy. Pomocí podobného zařízení by si hráči na začátku vytvořili dokonalou kreaturu, klidně znetvořenou nadměrnými chirurgickými zákroky, ale již od prvopočátku vybavenou zvolenými genetickými udělátky nebo dovednostmi.

AUTOR: MICHAL JONÁŠ

Dále vybráno z knihy přání

Více předmětů a zbraní
Chceme více bláznivých předmětů a zbraní, přičemž kombinace různých materiálů by zajistily další podivuhodné hračky a ničivé předměty.

Žijící Rapture
Na oficiálním fóru zazněla přání hráčů, kteří by uvítali větší interakci s postavami a více života alespoň do části úrovní dalšího dějství. Přitom jedním dechem dodávají, že by to nemuseli nutně být jen psychopati a znetvořené kreatury bez logického uvažování. Dalo by se klidně předpokládat, že v Rapture dokázaly přežít i menší skupinky odtržených lidí, kteří nebyli ještě nakaženi tak, jako jejich nešťastní spoluobčané. Jak přežil například Atlas?

Vita Chambers
Měl by také být přepracován systém respawnů a checkpointů, který byl dle mínění schopnějších hráčů nastaven až moc lehce a jednoduše. Tímto se z Bioshocku často stávala procházka růžovým sadem, která až na sporadické souboje s Velkými taťky na vyšší obtížnosti neměla prakticky žádné obtížnější momenty. Ovládnutí technologie streamování úrovní, což ostatně Xbox 360 dokáže, by mělo pomoci odstranit rušivé loadingy při přechodu do dalších lokací.

Větší větvení příběhu
Oproti Atlasovi z prvního dílu by se největší zápornou postavou měl stát úchylný manipulátor Ryan, což vedoucí vývojář Ken Levine zatím nevyvrátil. Šéf vývoje se také nechal slyšet, že by do dalšího pokračování rád vytvořil rozvětvenější zápletku s více možnostmi vyvrcholení děje. Pro další alternativní konce by navíc nemusel hráč nutně procházet celou hrou znovu od začátku.

Fontainův odboj
A co byste řekli na úplný odklon od žánru? Co kdyby byl další Bioshock mixem budovatelské strategie s bojovou částí? Mnoho kovaných fandů by to asi rozzlobilo, ovšem pro jiné by mohlo mít stavění Rapture podle fantazie své kouzlo. Akční složka hry by zobrazovala bitvu ještě normálních osadníků proti zmutovaným Fontaineho odpadlíkům.

4 POTÁPĚNÍ
Bioshock se sice celý odehrává pod mořskou hladinou, ale plavání si užijete pouze na úplném začátku celého dobrodružství, kdy máte ostatně zcela jiné plány a ve stresu bojujete o holý život. Je velká škoda, že ani později nelze nijak vystoupit z pochybného bezpečí podvodního města do volného oceánu, třeba klidně ve skafandru pro Velké taťky. Dvojka by tak mohla nabídnout více volnosti pod vodní hladinou, případně rovnou „mokré" mise a úkoly. Taková procházka po Rapture z jeho druhé stránky by mohla přinést výborný zážitek.

5 MĚSTO V MRACÍCH
Na mnoha diskusních fórech o dalším Bioshocku zaznívá přání, aby byla další Ryanova utopistická metropole situovaná nikoli pod mořskou hladinu, nýbrž na zcela opačnou stranu – na oblohu. Snílek Ryan ostatně v prvním díle říká: „Není nemožné postavit Rapture na mořském dně ve velké hloubce. Není pro mě nemožné postavit Rapture prakticky kdekoli. Město na povrchu Slunce sice nevytvořím, ale ve volném prostoru klidně ano, nebo na obrovské hoře, která se zdá jen obyčejným smrtelníkům tolik vysoká." Že by za těmito slovy stálo další podivuhodné město bláznivého vědce? Necháme se překvapit.

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

Nalevo vidíte místní dominantu. K čertu s ní, prohráváme!

VYDAVATEL: CODEMASTERS **VÝROBCE:** CODEMASTERS **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **XBOX LIVE:** 2–20 **DATUM VYDÁNÍ:** LÉTO 2008

NOVINKY

DESET DŮVODŮ, PROČ SE TĚŠIT NA RACE DRIVER: GRID

„Jen víc a houšť," křičí fanoušci závodních her. „Jsme poslové dobrých zpráv," odpovídají tvůrci série Toca

1 ZÁVODĚNÍ OD A DO Z

Režim kariéry nás postaví do role závodnického zajíčka, který začíná v podřadných soutěžích a ničí svou rezatou plechovku při bahnitém destruction derby. S rostoucími úspěchy budou přibývat nabídky od nejrůznějších týmů. Po nastřádání tučného balíku peněz se naskytne příležitost k založení vlastní stáje s nájemnými řidiči, což závodům přidá nový rozměr.

2 KARIÉRA JINAK

Konečně se přestanou jednotlivé závody v kariéře přizpůsobovat potřebám hráčů. V kalendáři budou na jeden den stanoveny třeba tři události naráz a je jen na nás, kterého z nich se zúčastníme osobně a do kterého pošleme své virtuální svěřence. Sezóna se zkrátka řítí neustále kupředu nezávisle na možnostech zúčastněných týmů. Kdo se do nastaveného tempa nedostane, nejspíše skončí na chvostu tabulky.

3 NOVÉ PROSTŘEDÍ

Tam, kde Need for Speed: Pro Street skončil, Race Driver: GRID teprve začíná. Zběsilé závodění plech na plech se přesouvá z licencovaných okruhů i do významných velkoměst, kde se budou odehrávat převážně legální závody. Co do činění se zákonem budeme mít pouze v Japonsku, kde vás čekají ilegální noční závody. Šance na přítomnost policejních hlídek jsou však zatím mizivé.

Race Driver: GRID byl dříve znám jako Race Driver One. Když se ujal DIRT, ujme se i GRID.

4 KOLIK KONTINENTŮ ZNÁŠ, TOLIK MÁŠ AUT

Prostřednictvím Race Driver: GRID se ocitneme na třech kontinentech. Jmenovitě pak v zemích Evropy, USA a v Japonsku. Každá lokalita nabídne charakteristické značky vozidel. Stejně tak rozličné budou i styly jízdy. Zatímco Američané holdují osmiválcům a pouličním závodům, v Evropě se setkáme s nejznámějšími okruhy a luxusními automobily. Naopak Japonsko pohostí nelegální noční dostihy koní (pod kapotami samozřejmě) nebo drifty.

Takzvaný japonský underground

5 KOLIZE, ZÁKLAD ŽIVOTA

Mačkat plechy a stát proti automobilkám, nebo vytvořit nerozbitné kostky a stát proti hráčské veřejnosti? Série Toca byla příznačná svým pozitivním postojem ke kolizím a ani Race Driver: GRID nebude vybočovat z řady. Právě naopak. Autoři slibují perfektní zpracování bouraček, které doposud nemělo obdoby. Deformace vozidel bude mít samozřejmě vliv i na jízdní vlastnosti.

6 NABÍDNETE SERVISÁKŮM TYKÁNÍ

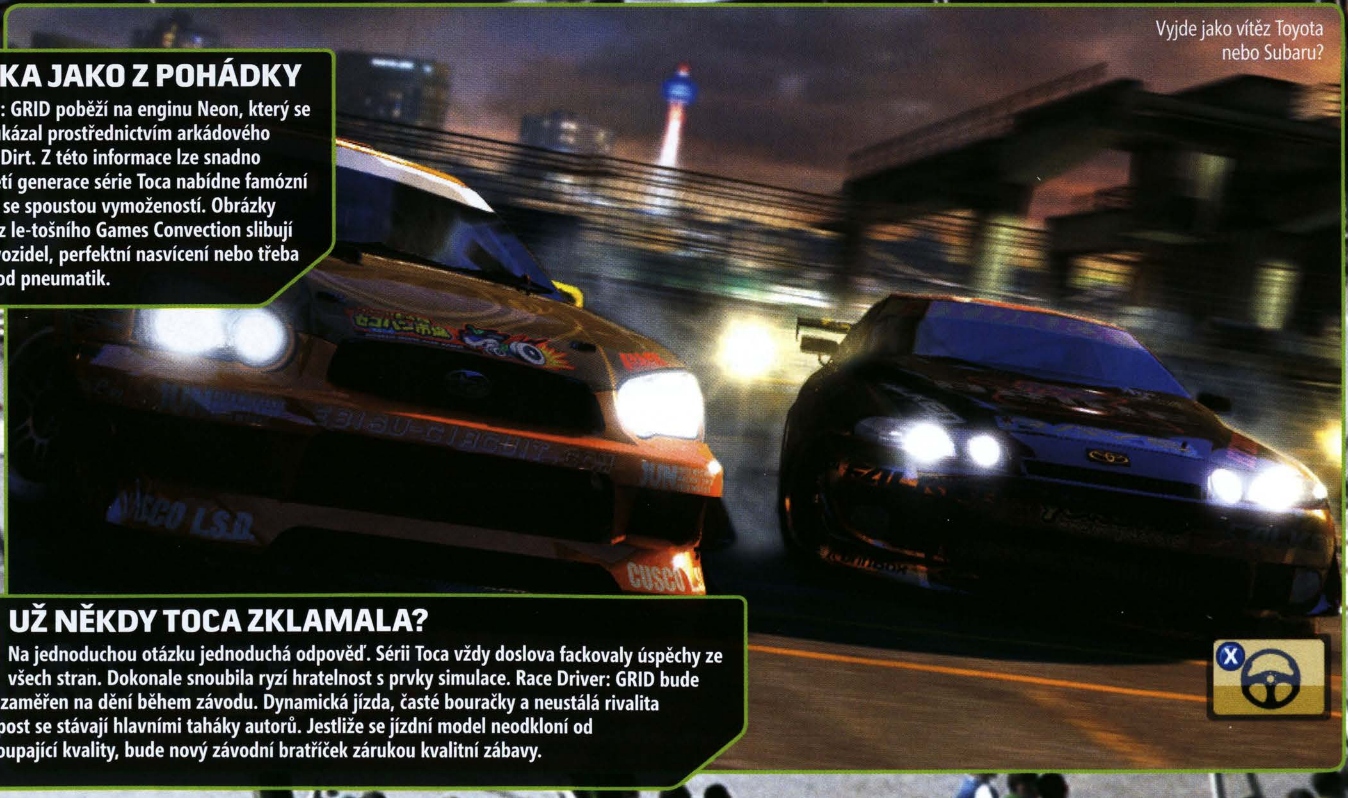
Protože ruku v ruce s bouračkami jdou i mechanické poruchy automobilů. Během závodů, kdy se příliš nedbá na defenzivní styl ježdění, může postupně odcházet do věčných lovišť převodovka, motorové součástky (například častým vytáčením do červeného pole dojde k přehřátí), tlumiče a tak dále. V nejlepším možném případě si pouze sjedete vzorek pneumatik.

7 REAGUJÍCÍ OKOLÍ

V průběhu závodů budou podél tratí postávat stovky fanoušků reagujících na počínání favoritů. Skandování a vřískání může být přerušeno vymrštěním vozidla do krajních bariér, které se buďto pomačkají nebo totálně zničí (například v případě zátarasů tvořených pneumatikami). Pud sebezáchovy zasáhne i do virtuální reality, proto se přihlížející budou bát zranění jako nikdy předtím.

8 TUNING FUJ

Autoři se netají tím, že nehodlají do Race Driver: GRID implementovat možnost nějakého většího vizuálního zkrášlování vozidel. Půjde přeci jen o čistokrevné závodění jak s luxusními kárami, tak i jednoúčelovými speciály, jejichž rádoby vylepšení by mělo akorát opačný efekt.


Vyjde jako vítěz Toyota nebo Subaru?

9 GRAFIKA JAKO Z POHÁDKY

Race Driver: GRID poběží na enginu Neon, který se už v praxi ukázal prostřednictvím arkádového rallye Colin McRae: Dirt. Z této informace lze snadno vydedukovat, že třetí generace série Toca nabídne famózní grafické zpracování se spoustou vymožeností. Obrázky a video prezentace z le-tošního Games Convection slibují realistické modely vozidel, perfektní nasvícení nebo třeba velice efektní kouř od pneumatik.

10 UŽ NĚKDY TOCA ZKLAMALA?

Na jednoduchou otázku jednoduchá odpověď. Sérii Toca vždy doslova fackovaly úspěchy ze všech stran. Dokonale snoubila ryzí hratelnost s prvky simulace. Race Driver: GRID bude maximálně zaměřen na dění během závodu. Dynamická jízda, časté bouračky a neustálá rivalita o každičký post se stávají hlavními taháky autorů. Jestliže se jízdní model neodkloní od doposud stoupající kvality, bude nový závodní bratříček zárukou kvalitní zábavy.

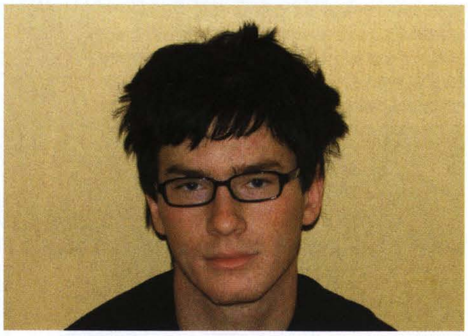
KOMUNITA

WORLD CYBER GAMES

AUTOR: Matěj Havíř

Vítejte!

Minule jsem slíbil, že se podíváme zprostředkovaně do Seattlu na finále World Cyber Games. Trojici českých postupujících ve hrách Project Gotham Racing 3, Dead or Alive 4 a Tony Hawk's Pro Skater Project 8 měli v časopise zastupovat dva reprezentanti. Bohužel nakonec přinášíme rozhovor pouze s hráčem ukrývajícím se pod nickem svobyrider15. V druhé půlce jsme tak dali prostor slovenskému kolegovi, který se v současné době stará o chod největšího českého xboxového serveru – Xlive.cz, na něhož si políčila nová posila OXM Erik Omar.



GAMERTAG: SVOBYRIDER15
GAMERSCORE: 8 735
VĚK: 21 LET
SÍDLO KONZOLE: JABLONNÁ (U PŘÍBRAMI)
POZNÁVACÍ ZNAK: PŘI JÍZDĚ AUTEM SI HLÍDÁ HLADINU KUDOS

Info: Svoby se nejraději věnuje své přítelkyni, snowboardingu, rychlá auta ho dráždí nejen ve hrách, ale i ve skutečnosti. Hraní na Xboxu je samozřejmostí a k tomu si občas pustí nějaký dobrý filmeček či poslechne kvalitní hudbu.

Jsi český finalista ve hře Project Gotham Racing 3. Co všechno předcházelo tvé cestě na finále World Cyber Games v americkém městě Seattle?
Samozřejmě předcházela kvalifikace. S Pefou jsme se rozhodli, že vyrazíme do Prahy a zkusíme to. V Praze byla poměrně slabá účast a můj největší konkurent byl právě Pefa, který kvalifikaci v Praze vyhrál a já skončil na druhém místě. Přesto jsem se nakonec dostal do česko-slovenského finále do Bratislavy jako náhradník. A tak jsem vyrazil do Bratislavy. Po vyčerpávající noční cestě vlakem a nadopován několika energetickými nápoji jsem dorazil na místo kvalifikace. Účast byla opět mizerná, a tak jsme si s Pefou zopakovali finále z Prahy, které jsem tentokrát vyhrál já (sorry, Pefo). A tak jsem postoupil na Grand Final v Seattlu.

Pravda, na první kvalifikaci jsem se byl podívat a účast nic moc. Ale šlo o první ročník, kde se na WCG objevily také Xboxy. Nicméně pamatuji, že Pefa sáhodlouze trénoval. Popravdě prodal všechny ostatní hry, aby se věnoval jen jedné. Co ty a nějaký trénink?
Před kvalifikací do Prahy jsem trénoval, ale ne zase tak intenzivně. Když jsem dostal druhou šanci v Bratislavě, nechtěl jsem to podcenit a jezdil jsem fakt hodně. A pár dní před cestou do Seattlu jsem pak piloval všech šest okruhů pořád dokola. Měl jsem Xbox i s sebou v Seattlu, ale tam se trénovat moc nedalo.

Postoupit z česko-slovenské kvalifikace nebyl až takový problém (i když v PGR3 byla konkurence především díky Pefovi nejsilnější). Předpokládám, že v Americe to byla situace úplně opačná, že? Jak to tam probíhalo a jak sis vedl?
Jo, to máš pravdu, v Americe byla konkurence velká. Měl jsem poměrně těžkou skupinu, hlavně díky tomu, že tam byl minulý vítěz Chomper z USA, ale i ostatní soupeři (např. z Rakouska, Švédska, Irska) byli velmi dobří, a proto jsem příliš nevěřil v postup ze skupiny (postupovali pouze první dva ze sedmi). Nejvíc mě potěšila výhra nad Švédem, který jezdil vážně dobře. Nakonec jsem třikrát vyhrál a třikrát prohrál a skončil jsem na čtvrtém místě ve skupině.

Znal jsi nějakého ze soupeřů (třeba i mimo skupinu) už z dřívějška? A sledoval jsi vývoj postupujících?
Před odjezdem do Ameriky jsem se díval na některé časy soupeřů na konkrétních tratích v tabulce, ale přímo jsem s nimi nehrál. Jinak dál jsem vývoj samozřejmě sledoval. Poté, co jsem vypadl, jsem se chodil dívat na jednotlivé závody, ale nejlepší bylo finále mezi Chomprem a Nizozemcem Handewasserem, který nakonec zvítězil. Finále bylo napínavé, probíhalo na main stage (na hlavním podiu), kde byli oba jezdci a závod se přenášel na velké plátno za nimi. Fakt jsem si to užil.

Přišel jsi na nějaké nové „fígle", když si sledoval hru soupeřů? Vím, že jezdit pořádně je skutečně umění (proto nehraju závodní hry :-), takže by mě zajímalo, zda tě u soupeřů něco překvapilo.
Základní věc je používat manuální řazení, start na 2. rychlostní stupeň a v zatáčkách používat ruční brzdu. Ale největší „fígl" v PGRku je odrážení od stěn, které dělají ti nejlepší hráči, aby nemuseli brzdit do zatáček a lépe si najeli. Je to sice rychlejší než čisté projetí, ale já osobně to ale nemám rád, a proto bych si přál, aby na příštím WCG byla místo PGRka Forza 2, která je v těchto věcech realističtější.

Bohužel Forza 2 asi vyšla příliš pozdě. Ale příště by tam mohl být PGR 4. Jak se ti tento nový díl líbil a v čem podle tebe překonává svého předchůdce či za ním zaostává?
PGR 4 jsem měl možnost vyzkoušet už v Seattlu a byl jsem mile překvapen. Když jsem zjistil, že v novém díle budou motorky, byl jsem v šoku a s hrůzou jsem čekal, co z toho bude. Ale nakonec nápad s motorkami není špatný. Myslím, že PGR 4 po všech stránkách převyšuje svého předchůdce (a i odrážet od stěn se dá jen minimálně :-)). Ale tento podzim vychází spousta skvělých her, a proto se hraje jenom málokdy.

Najdeš si čas hrát i jiné tituly? Jestli ano, jaké patří mezi tvé nejoblíbenější?
Autíčka, to je moje, takže Forza patří stále mezi moje nej hry. Dále mám rád střílečky, sérii Halo jsem hrál už na původním Xboxu, momentálně hraju CoD 4, které střídám se singlovkami Mass Effect a Assassin's Creed. Hlavně Mass Efect, který mě fakt bere. Největším překvapením je pro mě tento rok Skate. Nikdy bych neřekl, že ježdění po městě na kousku prkna může být tak zábavný.

Díky za tvůj čas!

KOMUNITA

DUŠE XLIVE.CZ - APSIDALTILL

Ahoj Apsi, než začneme s výslechem, zajímalo by mě, co pro tebe znamenají hry jako celek.
Svět her je pro mě něco specificky úžasného, a tak jako mi hry dokážou dávat obrovskou zábavu, berou si ode mě za to i určité poplatky. Osobní život nejvíce asi poznamenává moje mánie vlastnit každou novou platformu, což se odráží na věčně prázdné peněžence a nechápavém okolí, avšak jak jde o hry, jdu si za svým a svojí cestou, nehledě na názory druhých. Jestli je to správné nebo ne, ukáže jen čas.

Co tě vedlo ke koupi Xboxu 360?
Xbox 360 jsem si koupil z důvodu herního sucha i přes to, že první Xbox jsem neměl rád a skoro jsem k němu cítil odpor. Koupil jsem první next-gen na trhu, protože mi to jednoduše nedalo, nemít novou platformu doma. Musím se přiznat, že MS mě odrazovalo tím, že jejich konzolová tradice byla nulová, a tak jsem musel překonat pár předsudků, než jsem dospěl i v této oblasti, ale to asi zažívá více hráčů a někteří jsou tam, kde jsou.

Vcelku rychle ses zapojil do komunity, konkrétně jsi zasáhl do chodu stránek Xlive.cz, kde teď děláš jednoho z administrátorů... jak jsi vůbec k Xlive přišel? Co tě baví na práci admina? A je něco, co bys uživatelům Xlive vytknul?
To je pravda, až nečekaně rychle jsem se dostal k práci a starání se o stránky Xlive. Paradoxně jsem tento web objevil při svých nepodařených pokusech připojit Xbox na net, a tak jsem hledal pomoc na různých fórech, až právě Xlive mi pomohlo zapojit se do Live procesu. Admin je jen slovo nebo status, já jsem tuto úlohu přijal s pocitem hrdosti a faktu, že můžu pomoct stránkám přežít těžké časy a problémy. Komunitě Xlive bych toho mohl vytýkat hodně, avšak nechť ten kdo je bez chyby, první hodí konzolí.

Většina lidí, co tě trošku zná, ví, že miluješ Japonsko a všeobecně japonskou kulturu. Co tě na ní tak fascinuje?
Je to skutečně tak. Kamarádi mě často označují za tajného orientálce, ale prapůvod toho, proč mě ta krajina tak láká, je moje dětství. Jako malé cca 9 roční dítě jsem se dostal k svojí první platformě NES a hned první hra, co jsem do ní zastrčil, byla legenda legend Zelda. No a právě hry z východu a jejich kultura animované tvorby mě doslova uchvátila a dokázala mi sebrat čas. A dodnes mi bere kromě toho i celou výplatu. Japonci jsou pro mě synonymem dokonalosti, ať už jde o hry nebo o kulturu, možná někomu připadám trochu mimo, že se upínám na tak cizí krajinu, avšak to, co nemám doma, hledám jinde a naopak.

Jaká hra si podle tebe zaslouží titul hra roku 2007 a proč?
Hra roku je dost záludná věc. V mých očích je ale v herní historii skutečně málo titulů, které si toto označení zaslouží. Osobně za minulý rok bych tento status dal už jmenované Zeldě a poslední části Twillight Princess. Důvod? Příběh, o kterém dokáži uvažovat každý den, a hratelnost, která mě nutí hru projít třikrát po sobě, je přesně ten důvod na hru roku.

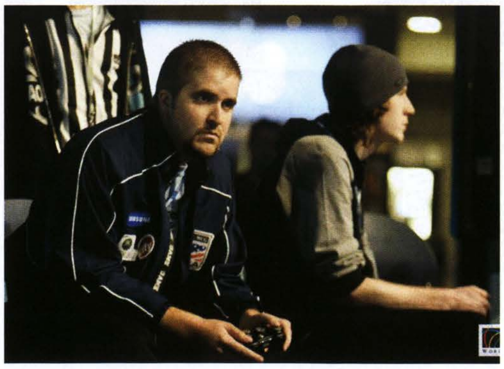
A hra roku 2007 pro Xbox 360?
Blue Dragon, důvod: snaha prosadit se na japonském trhu se starou dobrou hratelností a konceptem z 90. let mě chytila za srdce.

Jak se ti líbil poslední komunitní sraz? Zážitky z něj?
Byl to pro mě zvláštní pocit, seznámit se z očí do očí s těmi, pro které dělám svou práci, a rozhodně jsem měl dobrý pocit z toho, že jsem poznal většinu komunity. Zážitků jsem tam měl víc, ale asi největší byl náš česko-slovenský výlet ve 4 ráno ven za účelem najít podnik, kde by nám udělali svíčkovou na smetaně.

Je pro tebe v tomto roce nějaká hra na Xbox 360, na kterou ses opravdu těšil, ale nakonec tě velmi zklamala?
Hmmm... asi ano. Poměrně dost jsem očekával od Bioshocku, ale nakonec se v mých očích ukázal jako až příliš velký PC port.

Co teď právě hraješ a na jaké hry se těšíš do budoucna?
Teď hraji Eternal Sonatu a největší očekávaní vkládám do druhého projektu od studia Mistwalker, a to Lost Odyssey.

Navštěvuješ i jiné Xbox stránky, nebo jsi věrný Xlive.cz?
Co se týká SK/CZ, tak jedině Xlive.



GAMERTAG: APSIDALTILL
GAMERSCORE: 6 075
VĚK: 23 LET
SÍDLO KONZOLE: MALACKY NA SLOVENSKU
POZNÁVACÍ ZNAK: JEDINÝ NEFALŠOVANÝ SLOVÁK SE ŠIROKOÚHLÝMA OČIMA :-)

Info: Apsi v současné době věnuje velkou část svého volného času tvorbě xboxových komunitních stránek. Je vášnivým hráčem a sběratelem herních zařízení. Má rád německou muziku a japonskou kulturu. Jeho životním cílem je emigrovat do krajiny anime.

KOMUNITA
Poradna

Kontaktujte redakci

FÓRUM: www.oxm.cz & forum.doupe.cz

EMAIL: dopisy@oxm.cz

DOPIS: Redakce OXM, Computer Press a.s., Holandská 8, 639 00 Brno

AUTOR: Karel Kališ

Vítejte!

Xbox 360 je super... když funguje všechno tak, jak má. Bohužel ne vždy tomu tak je a místo hraní některé z bezpočtu perfektních her pro naši milovanou Xškatuli si rvete vlasy frustrací. A proto jsme tu my, Liga proti předčasné plešatosti... tedy, redaktoři OXM, kdo vám poradí s každým vaším problémem týkajícím se Xboxu 360. Jste noví majitelé konzole a nevíte, jak ji zapojit? Napište nám! Chcete poradit s volbou kabelu? Napište nám. Máte problémy s propojením Xboxu k PC? Poradíme vám! Piště, pište, pište. Pište nám poštou, pište mailem, pište na fórum. Abyste věděli, že pro vás uděláme všechno, dostane pravidelně jeden z vás kromě dobře míněné rady i nějaký dárek. Hra, tričko, přívěšek, těžko říct, co se zrovna najde v šéfredaktorově stole.

Konec vyměňování baterií?

„Dobrý den, měl bych jeden začátečnický dotaz. Existuje k ovladači Xboxu 360 nějaký nabíjecí akumulátor, abych nemusel pořád vyměňovat tužkovky?"

Odpověď:
Existuje několik řešení, jak dodat energii ovladači, pokud pomineme trochu neelegantní dokoupení klasických nabíjecích tužkových baterií, hodí se investovat do jednoho z těchto příslušenství:

Xbox 360 play & charge kit
Nabíjecí baterie pro ovladač. V příslušenství najdete i kabel pro propojení s konzolí, díky kterému můžete pokračovat ve hraní i při nabíjení. Počáteční investice trochu větší, ale s postupem času se bohatě vyplatí.

Xbox 360 quick charge kit
Malá nabíječka, do které můžete strčit vaše náhradní baterie a nechat je dobíjet. Zvládne plně nabít dvě zaráz za pouhé dvě hodiny. Při nabíjení nemůžete pochopitelně hrát, ale zase si můžete odpočinout a jít si třeba zaběhat.

Xbox 360 rechargeable battery pack
Dokoupit si můžete i náhradní nabíjecí baterii. Nic zázračného, ale může se hodit, když pomalu odchází původní baterie z play & charge kit nebo nabíjecí kabel nedosáhne až k ovladači. Bez nabíječky quick charge kit či kabelu z play & charge kit je sama o sobě k ničemu.

Surfovaní po internetu?

„Chtěl bych se zeptat, jestli jde na Xboxu 360 browsovat po internetu? Vím, že konkurenční konzole tuto službu nabízejí, ale u Xboxu si nejsem jistý."

Odpověď:
Bohužel nejde. Zatím. V koutku duše jsme doufali, že by browser možná mohl stihnout podzimní update, ale nestalo se. Což ale rozhodně neznamená, že vrátka jsou zavřená. I když se podle našeho názoru zase nejedná o tak podstatný nedostatek. Důležitější jsou přeci hry a těch je na Xboxu 360 více než dost. Popravdě jsme navíc zkoušeli browsovat na konzolích a musíme přiznat, že se jedná spíš o takovou znouzectnost. Plně funkční prohlížeč, který by se rychlostí a komfortem rovnal PC, zatím na konzolích neexistuje.

Problém s Wi-Fi

„Můj Xbox 360 se bezdrátově připojuje k sousedově Wi-Fi routeru a ne k mému. I když je docela fajn mít internet zadarmo, je to zároveň trochu trapné. Jak to zastavím?"

Odpověď:
Zastavte Xbox 360 od automatického připojování k nejsilnějšímu nezabezpečenému signálu. Jděte do Network settings, zmáčkněte Edit settings a zvolte síť, ke které se má konzole připojovat.

Nemůžu se připojit k Windows

„Mám PC s normálními XP, ne Media Center. Nemůžu streamovat hudbu přes Windows Connect. Prostě se nezobrazují žádné soubory a já nedokáži říct, zda je to chyba připojení či jiná."

Odpověď:
Chyba může být na několika místech. Za prvé Windows sdílejí několik základních specifických adresářů, takže pokud je vaše složka My Music prázdná, nemáte nic na sdílení. Též nemusíte mít správně nastavenou IP adresu a Podsíť v nastavení Xboxu 360. Zkuste spustit IP Config na vašem PC, klepněte na Spustit, napište cmd a klepněte na OK. Na příkazové řádce napište ipconfig/all a stiskněte Enter. Zobrazí se vám vaše nastavení IP – přepište jej do Xboxu 360. Též se vyplatí ujistit, že máte nejnovější verzi Media Connect – najděte si ji na **www.xbox.com.**

Rozbitý headset?

„Můj Xbox 360 headset najednou přestal fungovat. Neudělal jsem nějakou hloupost, třeba že bych si na něj sedl nebo tak něco. Zobrazí se jako připojený, ale neslyším žádný zvuk."

Odpověď:
Je možné, že jste si vypnul přenos hlasu. Nastavení je ukryto ve Family settings díky tomu, že Microsoft se z nějakého důvodu rozhodl neumožnit hlasovou komunikaci, pokud jste se registrovali s věkem nižším než 17 let. Změnit to můžete v System – Fammily settings, Xbox Live Controls, kde zadáte údaje rodičovského účtu. Pak pod Privacy and Friends najdete položku pro aktivaci hlasové komunikace. Pokud toto nefunguje, je headset špatně zapojený či skutečně rozbitý.

Jsi z Brna a baví tě hry? Staň se recenzentem OXM!

Baví tě hrát na Xboxu 360 a máš přehled o herní scéně? Staň se novým členem týmu Oficiálního Xbox 360 magazínu. Nehledáme vystudované novináře s titulem, ale herní matadory, kteří dokáží poutavě a srozumitelně přiblížit hru ostatním. Nabízíme nadstandardní finanční ohodnocení za odevzdané články, příležitost podílet se na neustále se vyvíjejícím časopisu o všem okolo Xboxu a hlavně možnost se dostat k očekávaným hrám daleko dříve, než se objeví na pultech!

Nutná podmínka:
- **flexibilita**
- **přehled o herní scéně na Xboxu 360**
- **bydliště Brno a okolí (nebo ochota do Brna dle potřeby cestovat)**

V případě zájmu pošli svůj strukturovaný životopis a ukázkovou recenzi (či první dojmy z hraní) o velikosti 5 000 znaků (vč. mezer) na adresu jan.morkes@cpress.cz. V životopisu nezapomeň zmínit své oblíbené žánry a dosavadní zkušenosti s herními platformami.

XBOX 360

v češtině

NISSAN FAIRLADY Z CUSTOM EDITION

- **CENA:** PŘIJEĎTE S JEDNÍM UŽ DNES DOMŮ!
- **0 – 60:** 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 SEKUNDY
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** 300 KM/H
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNĚ UPRAVITELNÝ
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** STISKNĚTE RESTART
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 20 SEKUND
- **LAK:** NEKONEČNÁ DOŽIVOTNÍ ZÁRUKA
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S DĚSEM NAVÍC)

FORZA MOTORSPORT® 2 NISSAN FAIRLADY Z

- **CENA:** KDYŽ SE MUSÍTE PTÁT, NEMÁTE NA TO
- **0 - 60:** 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 POKUT ZA RYCHLOU JÍZDU
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** TOTÁLNĚ NEPOUŽITELNÁ V MODERNÍ SPOLEČNOSTI
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNÍ SÍLA
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** VYČISTĚTE SI ŠORTKY
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 11 HODIN
- **LAK:** ZNÁTE TO, NIC NETRVÁ VĚČNĚ
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S OBAVAMI)

FORZA 2 MOTORSPORT

HLEDAJÍ SE SKUTEČNÍ ŘIDIČI.

3+ www.pegi.info

TURN 10 Microsoft game studios

xbox.com/forzamotorsport2

© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Games Studios, loga Forza Motorsport, Turn 10, Xbox 360, a Xbox jsou registrovanými obchodními známkami společnosti Microsoft v celém světě. Názvy společností a výrobků zde uvedených mohou být ochrannými známkami příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360™

FALLOUT 3

VYDAVATEL: BETHESDA	**VÝROBCE:** BETHESDA	**DOKONČENO**	**DATUM VYDÁNÍ:**
POČET HRÁČŮ: 1	**XBOX LIVE: NE**	65 %	4. ČTVRTLETÍ 2008

Fallout 3

Supermutanti, Bratrstvo oceli a povislá kůže ghoulů. Co všechno tyto stálice radioaktivního světa drží pohromadě a dělá ze hry fenomén, objevuje naše výprava do duše třetího dílu nukleární ságy

AUTOR: Michael Stern

V ČEM TKVÍ POPULARITA původní PC série megalomanských RPG Fallout? Proč se jejich fanoušci učí nazpaměť polohu i tvar vrásek znetvořených mutantů a sami by si nejradši k USB portu připojili kapesní emitor gama částic, aby jim díky ozáření vyrašil z ucha statný stromek jako ghoulovi Haroldovi v prvním dílu? Ano, vývoj postavy představoval brilantní skloubení perků, zbraňových specializací a základních statistik a stejně tak atraktivní bylo zasazení na západní pobřeží Spojených států zničených nukleární válkou. Nicméně dezolátní kulisy, pár herních pravidel a osminohé velbloudy křížené s vykuchanou chobotnicí dokáže dát dohromady kdokoliv. Také se o to mnoho výrobců pokoušelo, nicméně ani od roku 1997 žádný z nich neuspěl. Duše ságy Fallout leží jinde a tvůrčí tým Bethesda ji právě objevil.

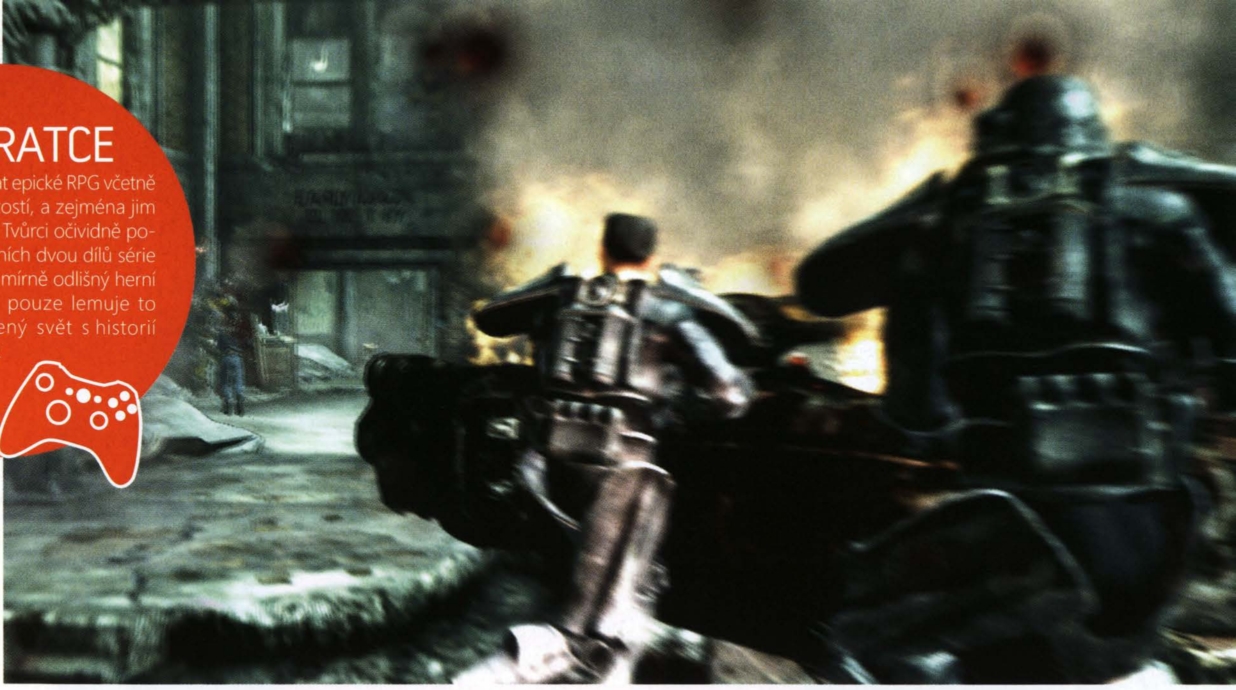
MINULOST NEZAPŘEŠ

Pete Hines je viceprezidentem marketingu společnosti a pro OXM se rozpovídal, čemu v postnukleárním světě plném zkázy přikládají skutečnou důležitost. RPG o velikosti Falloutu musí stát na pořádném základním kameni a tím je v tomto případě historie. Nejde pouze o renderované intro a pár řádků textu poschovávaných napříč hrou. Minulost herního světa je vyprávěna celým prostředím – panoramatickými scenériemi kdysi prosperujících, dnes zničených metropolí, průpovídkami strhaných obyvatel, kteří vzpomínají na dávné časy, ale i troskami aut s jaderným reaktorem pod kapotou, jež mlčky lemují silnice. Nebo alespoň to, co po nich zbylo.

Minulost hlavního hrdiny naopak tak velkou roli mít nemá. Po dvou stech letech od doby, kdy na povrch země začaly pršet atomové bomby, se probouzí ze spánku svého vaultu, protiatomového krytu vybudovaného v polovině minulého století společností Vault-Tec. Dodnes žil ve slepotě olověných zdí, jeho život začíná nabírat na obrátkách až nyní, když se poprvé otevírají obrovské dveře bunkru, a postava prochází kolem reklamních sloganů, které dvě století nespatřily svou oběť. „Zarezervujte si místo ve vaultu. Až spadnou bomby, budete v pohodě!" hlásá vesele rozverný Vault Boy z jednoho z nich.

Návrat Vault Boye, ústředního maskota celé ságy, je pouze jedním z nejmenších prvků, kterým chce Bethesda oživit ducha minulých dílů. Vedle něj pilně pracuje na posílení pozadí všech prvků zmrzačeného světa – nic zde nebude jen účelové, aby tím návrháři pouze zaplácli místo. Při rozhovoru přišly na přetřes zmíněné vaulty. Primární funkce protiatomového krytu byla původně pouze zástěrkou k testům chování obyvatelstva, jež byly založeny na skutečné vědecké práci amerických psychologů Milgrama a Skinnera.

Ti studovali, jak se člověk zachová, pokud mu jsou uděleny rozkazy v rozporu s jeho svědomím, a nakolik je schopná ve zdraví přežít izolovaná komunita lidí. Pod povrchem USA se rozrostlo celé podhoubí vaultů, každý určený k jinému experimentu – v jednom měl například zbraň jen jeden člověk ze stovek,

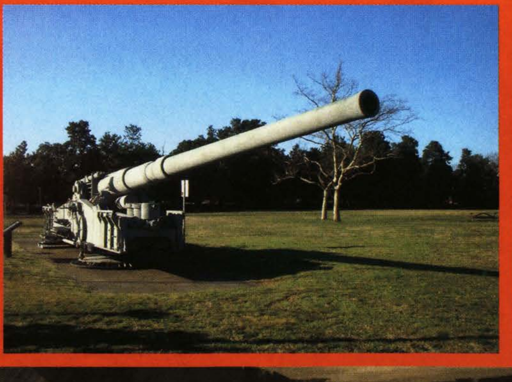


VE ZKRATCE

Bethesda ví, jak dělat epické RPG včetně všech jejich náležitostí, a zejména jim umí vtisknout duši. Tvůrci očividně pochopili filozofii prvních dvou dílů série a přinášejí hráčům mírně odlišný herní systém, který ale pouze lemuje to hlavní – zpustošený svět s historií a vlastními pravidly.

JE LIBO REÁLNOU ATOMOVKU (TÉMĚŘ) DO KAPSY?

V dosavadních prezentacích měli hráči možnost zahlédnout souboj obrovského Supermutant Behemotha v ruinách Washingtonu. Ačkoliv v plné verzi bude zabití takového monstra otázkou desítek minut taktizování, nyní autoři trochu zacheatovali a skolili jej vrhačem malých nukleárních bomb Fat Man. Fikce? Téměř realita! V padesátých letech minulého století byl v USA v plném proudu program, který měl vyvinout nukleární dělostřelectvo schopné střílet miniaturní atomové bomby na vzdálenost několika tisíc metrů. Fat Man vychází z Atomové Annie, skutečně existující houfnice, která vrhala přes metr dlouhé „atomovky" s účinkem patnácti kilotun. Výzkum byl bohudík v devadesátých letech v rámci nukleárního odzbrojování ukončen.



»Zarezervujte si místo ve vaultu. Až spadnou bomby, budete v pohodě!

v jiném všichni. Postapokalyptičtí mutanti rovněž sní o krytu č. 69, do kterého bylo uzavřeno téměř tisíc žen a jeden muž (v redakci ovšem měníme ženy za Xbox :)). A vault 101, v němž se narodil hlavní hrdina třetího dílu? Ten neměl být nikdy otevřen a právě to je jeden z důvodů, proč přežil neplánovanou válku až dodnes.

AUTENTICKÁ APOKALYPSA

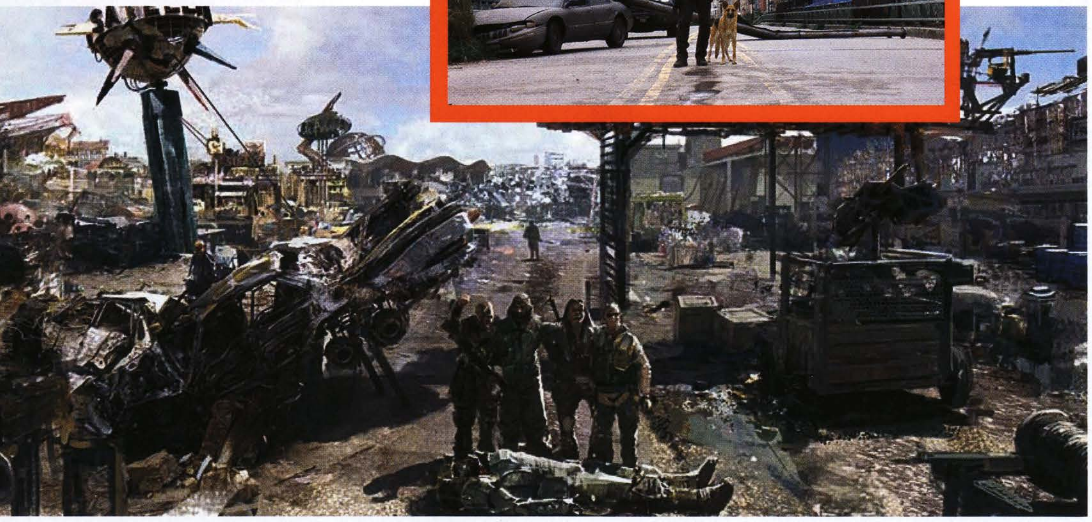
Odkazy na předválečnou dobu, kdy si všichni užívali krásné americké idylky, budou všudypřítomné. Co se stalo, když se jaderné hlavice rozhodly ke žhavému sexu se zemí, však nikdo neví. Hines říká: „Nevěnujeme čas vymýšlení krkolomných příběhů, jak se sem hráč dostal a co se stalo. Je to jednoduché. Svět vybuchl. Je o dvě stě let později, lidé vykukují ze skrýší a chtějí přežít." Hlavní hrdina po pár krocích uzří dezolátní chatrče, spálenou pustinu, ovšem stačí jen zabít první párek gigantických mravenců, vyběhnout na kopec a zhlédnout snadno rozpoznatelnou siluetu Washingtonu D.C.

Jsou zde všechny významné stavby, jež by cestovatel nalezl i dnes,

JÁ, LEGENDA – FILMOVÝ POHLED NA APOKALYPSU

O filmové adapataci série Fallout se uvažuje již delší dobu, ovšem k realizaci má daleko. Místo toho již tento měsíc přichází do kin celovečerní zpracování knihy Richarda Mathesona z roku 1954, které představí liduprázdný zpustošený New York, jenž jako by vypadl z herního světa. Lidstvo je nakaženo zákeřným virem, který z obyvatelstva dělá kanibalistické zrůdy vylézající na povrch pouze v noci. Uprostřed toho se snaží přežít imunní virolog v podání Willa Smithe, jenž se se svým psem a věrnou puškou snaží po léta nalézt protilátku. Trailery filmu přetékají katastrofickou atmosférou a dělají hře Fallout 3 skvělého sekundanta.

»Hlavní město neexistuje, Washington je pouze jednou z mnoha turistických atrakcí



konzervované pod krustou usmaženého prachu a s masivními vráskami. Ty se zařezávají do Jeffersonova památníku, který si hoví na dohled od Kapitolu, ovšem odkazy minulosti doplňují i stavby, jež vznikly až po jaderném konfliktu. Washingtonem se například vinou potrubní střeva vedoucí do nukleární elektrárny, která se tetelí mezi zmíněnými památníky svobody a nezávislosti.

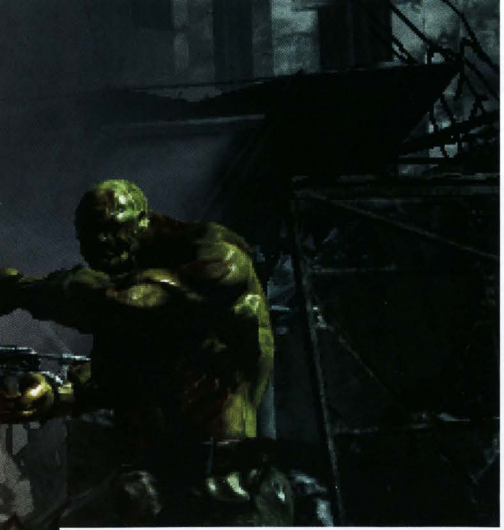
Hlavní město je ale pouze ojedinělým případem vítězství techniky a atomového pokroku před rozkladem. Kus před jeho troskami hráč zavítá do osady Megaton známé již z dřívějšího dema. Hlavní bránu sdrátovanou z křídel letadla otevírá komunikativní droid Robbie the Robot, načež hned na první pohled překvapí zalidnění lokace. Ačkoliv jde o nevzhlednou díru s nevybuchlou jadernou bombou rezivějící v louži uprostřed, lidé se mají v krušných časech tendenci sdružovat, ať již jde o zoufalé dívky, jimž z aktuálního dění na Zemi přeskočilo, nebo vypočítavé obchodníky, kteří v honbě za profitem pošlou hráče bombu odpálit. Silnou stránkou hry má být právě takový kontrast, kdy se hráč hodiny probojovává liduprázdnou krajinou a pak spásně narazí na Megaton, jehož ochozy vybudované z kovových trosek okupují desítky entit rozdávající úkoly.

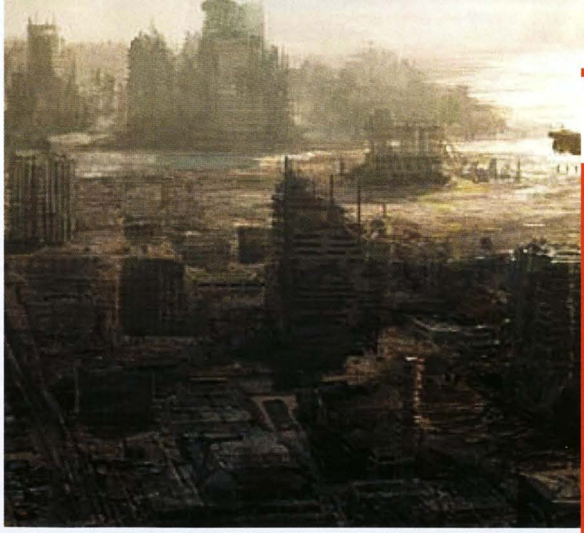
MENŠÍ A KOMPAKTNÍ

Hines se pokusil srovnat Fallout 3 s jiným RPG hitem firmy Bethesda, The Elder Scrolls IV: Oblivion. „Nikdy jsme to neměřili, ale zdejší svět leží rozlohou mezi padesáti až osmdesáti procenty Oblivionu." Ačkoliv je menší, má být Fallout kompaktnější. Podle Hinese neexistuje místo, kde by hráč pouze bloumal krajinou – v každém záběru číhá nějaké překvapení, zajímavý objekt, nová lokace, postava nebo alespoň nepřátelé k nasbírání zkušeností. „Kdybychom ukázali na jedno místo mapy, v určitém okruhu kolem něj by se vždy nalezlo několik rozdílných činností k zabavení."

Hráč bude bojovat, otevírat zámky, dešifrovat kódy, komunikovat s postavami nebo jen rabovat palivo z nefunkčních vozů poháněných miniaturním reaktorem. Oblivion měl jedno hlavní město, kolem kterého se rozpínal zbylý svět, a tak byly jeho okraje již víceméně odříznuty od ústředního dění. Fallout 3 na to jde jinak. Hlavní město neexistuje, Washington je pouze jednou z mnoha turistických atrakcí a celý svět je svou atraktivní hmotou rozprostřen po herní ploše mnohem rovnoměrněji.

A to včetně desítek striktně unikátních obyvatel! Těch je sice méně než v TES: Oblivion, avšak překonají jej ve variabilitě. Kromě rozdílné vizáže a průpovídek to bude zejména namluvení, které dá každé postavě známku jedinečnosti. Bethesda najala dvakrát až třikrát více talentovaných herců než do minulé hry a nechybí mezi nimi hollywoodská esa jako Ron Perlman (Blade, Hellboy) v roli vypravěče nebo Liam Neeson (Schindlerův seznam, Batman začíná) coby hráčův virtuální otec.





DO KTERÉHO VAULTU BYSTE SE NECHALI ZAVŘÍT?

Vault 8 (Fallout 2) Strategický kryt, který měl sloužit k zalidnění zpustošené země po válce.

Vault 12 (Fallout 1) Díky poruše na hlavních dveřích byli jeho obyvatelé vystaveni smrtící dávce radiace.

Vault 13 (Fallout 1 & 2) Tento kryt měl zůstat uzavřen dvě stě let bez ohledu na okolní situaci, kvůli studiu izolace obyvatel. Jenže pak se pokazilo zařízení dodávající vodu.

Vault 15 (Fallout 1 & 2) Izolován na padesát let, ukrýval bunkr ty nejradikálnější skupiny rozdílných ideologií.

Vault 27 Žili v něm relativně normální lidé, ovšem v dvakrát větším počtu, než pro který byl navržen.

Vault 29 Kryt pro děti a mládež do patnácti let věku bez výjimky.

Vault 34 Zdánlivě normální vault, jen by mu nesměla vévodit napěchovaná a veřejně přístupná zbrojnice uprostřed.

Vault 36 Replikátory potravin produkovaly pouze nechutnou, vodnatou kaši. Dá se na ní přežít?

Vault 42 Zkouška temnotou – v celém krytu bylo nainstalováno pouze několik čtyřicetiwattových žárovek.

Vault 53 Každých několik měsíců se záměrně pokazilo veškeré vybavení. Dalo se opravit, jenže selhání životně důležitých systémů způsobovalo mezi obyvatelstvem neúnosnou paniku.

Vault 55 Knihy, videokazety, hudba. Žádný druh zábavy nebyl povolen.

Vault 56 Podobná situace jako u vaultu 55, pouze se zde vyskytovaly jen kazety s jediným a velmi špatným komikem v hlavní roli.

Vault 68 Uzavřel v sobě devět set devadesát devět mužů a jednu ženu.

Vault 69 Opak vaultu 68 – devět set devadesát devět žen a jeden muž.

Vault 70 Po šesti měsících se pokazily všechny automaty na oblečení, což by nebylo nic světoborného, pokud by obyvateli nebyli ortodoxní Mormoni. Po pár dalších měsících uprchli a vložili svůj osud do rukou radiace.

Vault 101 (Fallout 3) Měl zůstat uzavřen. Navždy.

Vault 106 Deset dnů po uzavření hlavní brány byly do ventilace vypuštěny psychoaktivní drogy.

© 2007 Bethesda Softworks LLC. All Rights Reserved.

Tvůrci se rozhodli zasadit Fallout 3 na východní pobřeží USA a příběhově jej tím zdánlivě odříznout od předchozích dílů. Přesto bude přítomno mnoho odkazů, které i po kataklyzmatu spojují celou Ameriku. Technokratická společnost Bratrstva oceli udržuje kontakt mezi svými základnami napříč celou zemí. Jak napověděla hratelná ukázka, v níž se majestátní těžkooděnci během boje v troskách Washingtonu přidali na pomoc k hráči, zaujmou v příběhu nenahraditelnou roli. Stejně tak supermutanti odolávající radiaci ženou své hordy od západu na východ, a tak třetí díl možná nabídne více spojitostí se svými předchůdci, než je nyní zřejmé.

Pokud jde o supermutanty, i jejich kořeny prodělaly hutný pseudohistorický rozbor, o kterém by se dalo učit v hodinách fiktivního dějepisu. Zatímco znetvoření ghoulové s odpadávající kůží vznikli prostým ozářením, mutanti jsou produktem někdejšího vojenského experimentu, který měl zajistit přežití člověka v nehostinném prostředí. Za tímto účelem byla vyvinuta látka FEV (Forced Evolutionary Virus). Právě ta přeměňuje obyčejné lidi ve svalnaté zrůdy, ovšem vedlejším efektem je stupidita, agresivnost a především sterilita.

Supermutanti jsou nuceni vést nekonečnou válku o přežití svého druhu, unášet další a další obyvatele měst a nakonec je infikovat FEV. V průběhu hraní se hrdina například dále dozví, koho museli infikovat, aby vznikl Supermutant Behemoth – monstrum o velikosti třípodlažní budovy, které v ruce jako štít drží dveře od auta a druhou máchá utrženým hydrantem v roli postkatastrofického palcátu.

STŘÍLET, ČI NESTŘÍLET?

Fallout 3 není pouze učebnicí historie atomem spálené doby. Tvůrci vsázejí v první řadě na zábavu a té musí ustoupit i samotný realismus. V praxi by po nukleární katastrofě takových rozměrů, jaké představuje hra, nepřežilo nic – nekontaminovaná voda by neexistovala, pěstování potravin v radioaktivní půdě by nemělo smysl, stejně jako chov dvouhlavých krav brahminů. Ve hře tomu tak není, hráč se může napít z čistých hydrantů nebo v nouzi z WC mísy, i když poté musí počítat s koňskou dávkou léků proti radiaci. Rovněž soubojový systém ustupuje od minulých zdlouhavých tahů a dovoluje hrát hru jako klasickou akci.

Kdo má v dnešní uspěchané době chuť strávit u přestřelky s krysami dvacet minut, že? O to vděčnější může hráč být, když autoři implementovali možnost dění v těžkých soubojích zapauzovat a precizně zamířit na každou část těla protivníka zvlášť. A ano, výsledek střelby je stále závislý na statistikách postavy, vzdálenosti, kondici zbraně a dalším koření pořádné RPG hostiny.

Je ale dobré vždy střílet? Vnitřní karma hlavní postavy se vyvíjí po celou hru a takřka každou další akcí se může hráč přiblížit k jednomu z rozdílných zakončení. Autoři nyní zvažují devět až dvanáct variant od relativně dobrých po vyloženě katastrofické, které nebudou závislé pouze na několika odpovědích v závěru hry, jak tomu bývá obvyklé. „Chceš-li vidět jiný konec, zahraj si celý epos znovu a odlišně!" – tak zní premisa nekonečné hratelnosti. Fallout 3 ji má šanci naplnit.

AUTOR: Petr Urban

„Občas se něco pěkně podělá, někdo si s tím musí poradit, a koho asi zavoláte?" – Dr. Peter Venkman

KDYBYSTE MĚLI zvolit tu nejlepší filmovou komedii 80. let, která by to byla? Indiana Jones, Monty Pythonův Smysl života, nebo příběh o partičce ztroskotanců z New Yorku, jež věří v nadpřirozené bytosti? Podle zahraničních žebříčků si spousta lidí myslí, že právě Krotitelé duchů (v originále Ghostbusters) patří mezi nejlepší komediální snímky. V roce 2005 bylo toto dílo původem českého režiséra Ivana Reitmana dokonce zvoleno čtenáři webového magazínu IGN za nejlepší komedii všech dob. A není se co divit.

KDO JSTE, CHLAPI, KOSMONAUTI?

Oba díly filmu Krotitelé duchů jsou vzácným příkladem pravidla, že když se něco dělá s opravdovým nefalšovaným nadšením, nemůže to dopadnout špatně. Koncept filmu navrhnul komik, herec a scénárista Dan Aykroyd. Ten společně s dalším komikem Billem Murrayem, Haroldem Ramisem, Sigourney Weaverovou a dalšími hvězdami vytvořil nezapomenutelné hlavní postavy, které na place poháněl entuziasmus Ivana Reitmana.

Pochybuju, že by mohl existovat někdo, kdo tento snímek neviděl. Ale protože v dnešním světě je možné opravdu všechno, dokonce i to, že Krotitele duchů NEZNÁTE, podíváme se jim na zoubek. Kdo tedy jsou Peter Venkman, Raymond Stantz, Egon Spengler a samozřejmě Winston Zeddemore? Můžeme jim říkat třeba „Tři ektoplazmoví mušketýři". Poprvé se světu představili v roce 1984 jako vystudovaní doktoři parapsychologie, kterým nikdo nevěří, že celý New York je od stok až po vrcholky mrakodrapů prolezlý duchy.

Jenže když pak městem začaly poletovat obrovské zrůdy, okrasné gotické sochy ožívaly a Manhattanem se valil velký drzý bílý nafukovací panák, bylo jasné, že je třeba zavolat... Ghostbusters! Lovci přízraků se chopili svých ektoplazmových kanónů a energetických pastí, nasedli do svého Ecto-1 žihadla a vydali se vstříc paranormálním slizákům. Začali pomalu zbavovat New York všeho nadpřirozena, díky čemuž si konečně vysloužili slávu, ženy a peníze. I Batman by jim mohl závidět.

AYKROYD O CHLASTU, BLUES...

... a počítačových hrách. Že se nejspíš chystá nová hra Ghostbusters, to prozradil Dan Aykroyd, sám velký nadšenec pro paranormální jevy, v jednom interview s deníkem Edmonton Sun už před rokem. Zmínil se, že bude „namlouvat a dělat nějaké motion capture". Pak bylo dlouho ticho a o hru se vlastně nikdo ani příliš nezajímal. Až před Vánocemi přišla ta správná duchařská smršť. „Ghostbusters jsou jednou z nejznámějších zábavních značek na světě a my děláme hry, které autenticky zachytí její nadčasový humor a sexappeal," stálo v oficiálním oznámení od Vivendi Games/Sierra. Půlka herního světa se najednou zas měla na co těšit.

O dalším filmovém pokračování Krotitelů se mluví snad už od vydání dvojky, tedy dobrých dvacet let. Možná na to filmové společnosti prostě nemají odvahu, nebo se jen hercům nechce. Kdo ví. Jisté je jedno: film nebude, ale zato přichází hra. Dost možná si tím chtějí firmy otestovat publikum, zkusit, jak budou dnešní konzumenti na značku Ghostbusters reagovat. Důležité je, že tvorby hry se zúčastní všichni hlavní protagonisté, tedy především Bill Murray, Harold Ramis i Dan Aykroyd. Poskytnou nejen vlastní podobu, ale i hlas a pohyby. A to není všechno. Dan Aykroyd a Harold Ramis se podílejí i na scénáři. Už to samo o sobě slibuje hodně.

USTERS

GHOSTBUSTERS III

Věčnou slávu Krotitelům zajistily tři nepostradatelné propriety: herci, hlášky a titulní skladba. Všechno tohle bude i ve hře, takže se ptám: „Who you gonna call?" A vy byste správně měli sborově zakřičet: „Ghostbusters!" Ghostbusters: The Video Game se odehrává v roce 1991, tedy dva roky po skončení druhého filmu. „Hlavní hrdinové jsou starší, zkušenější, možná i trochu přepracovaní a tvrdší než bývali, a asi už ani nemají tolik nadšení pro samotné duchy," prozradil o hře Aykroyd. Krotitelé si z vymítání nadpřirozených průsvitných humusáků udělali velice dobrou živnost, takže rozjíždějí stále nové pobočky a přibírají nové lidi. A jedním z nich jste i vy.

Jako rozklepaný zelenáč nastupujete k ostříleným veteránům, od kterých se nejprve budete muset hodně učit. Do rukou dostanete celou řadu

Sliz, všude sliz, uaaaaah!

Takhle vypadá katastrofa biblických rozměrů!

Jsme zvědaví, jestli se v úrovních objeví také civilisté. To by mohla být velká sranda

SLIZOUN A JEHO KÁMOŠI

VELKÝ DRZÝ NAFUKOVACÍ PANÁK
Rádoby michelinovský alternátor v námořnické zbroji natropil v prvním filmu pěknou paseku – a nejinak tomu bude i ve hře. Budete uhýbat před poletujícími auty a zopakujete si i souboj na střechách mrakodrapů. Vývojáři chystají VELKÉ věci!

SLIZOUN
Bez charismatické hroudy poloprůhledného zeleného slizu, zvané příznačně „Slizoun", by Krotitelé duchů nebyli tím, čím jsou. Postavička Slizouna má ve filmech i ve hře své nezaměnitelné místo a my doufáme, že se tvůrci pořádně rozmáchnou a dají Slizounovi ještě více prostoru.

KNIHOVNICE
Na první pohled moc milá a klidná stará paní, která miluje knížky. Jenže když se taková důchodkyně rozzlobí, není bezpečné stát zbytečně blízko. Knihovnice je jedním z prvních, ale také nejstrašidelnějších bossů ve hře.

ZÁSAHOVKA JAK MÁ BÝT

Každá zásahová jednotka potřebuje své dopravní zařízení. Ghostbusters mají ECTO-1, neodolatelný retrobourák ověšený tunami houkaček a majáků, který do ulic New Yorku vyhrává známou titulní píseň. Ve hře asi nedostanete možnost jej přímo řídit, ale určitě bude důležitým prvkem.

zbraní známých z filmů, jež navíc půjdou různě modifikovat. V základu je hra akce z pohledu třetí osoby, díky čemuž si mohli vývojáři dovolit obratně pracovat s herním prostředím. Když kolem vás ve first-person střílečce létají desítky knih, přeci jen to není tak atmosférické, jako když vidíte svou vlastní postavu, kterak se zmítá uprostřed roje tlustých klasik od Shakespeara po Rowlingovou.

Fyzika prostředí má být jedním ze stěžejních bodů celé hry. „Snažíme se pracovat spíš s napětím než s násilím," svěřuje se Andy Dombroski, hlavní designér úrovní. „Naleznete zde místa, ve kterých se ocitnete znenadání a doopravdy vás to vyděsí. Ale násilí nepoužíváme, pokud nejde o zábavné násilí, podobně jako ve filmech," dodává. Dokonalá hra světla a stínu, jemná práce s hudbou a zvuky, bezkonkurenční fyzikální systém, který dokáže „roztančit" takřka všechny předměty ve vašem dosahu – to jsou hlavní zbraně hry. Atmosférická duchařina navozující nefalšovaný strach se zde střídá s těmi nejvtipnějšími hláškami, jaké bude ve hře možné slyšet od dob Monkey Islandu, Discworldu nebo Grim Fandango.

STAŘÍ ZNÁMÍ

Základnou krotitelů bude hasičská stanice, známá už z filmů. Zde se také odehrají některé pasáže. Když trochu popustíme uzdu fantazii, bylo by úžasné v pozdější fázi hry například spravovat několik základen Krotitelů, získávat nové svěřence, trénovat a vybavovat je... jinými slovy UFO: Enemy Unknown s duchy místo mimozemšťanů. Ale to je opravdu jen naše fantazie. S více než 100% jistotou naopak můžeme tvrdit, že ve hře uvidíme jak stará známá místa, tak především i duchy. „Všechna známá monstra z obou filmů se ve hře objeví, třeba dva trestanečtí bratři. Někteří duchové budou mít vlastní příběh, jiní budou jednodušší," slibuje John Melchior, výkonný producent hry.

Podle dosavadních informací se ve hře objeví i bossové známí z filmů, třeba velký drzý bílý nafukovací panák nebo naštvaná knihovnice. „Ke spouště duchů (například právě knihovnici) se dozvíte zajímavé příběhové pozadí. Všechny informace si budete moct najít v Tobinově duchařském průvodci," vysvětluje Drew Haworth, kreativní ředitel hry. „Snažíme se to nejpodstatnější sdělit v animovaných sekvencích. Jakmile se vrátíte na stanici, budete si moct prohlédnout duchy uvnitř kontejneru a zjistit o nich více," dodává Drew.

„CO TI UDĚLAL?" – „VOSLIZNUL MĚ!"

Přestože se v obou filmech objevila slušná řádka nepřátelských potvor, tvůrci hry museli máknout a vytvořit i nové. V New Yorku se opět začínají dít prapodivné věci, a čím víc roztodivných kreatur se jím prohání, tím lépe (alespoň pro hráče). Podle obrázků, které jsou zatím k dispozici, se úrovně budou odehrávat uvnitř budov i v exteriérech. Obě varianty ale nabídnou úžasnou interaktivitu vzhledem k hernímu prostředí. Poletující nábytek nebo kusy betonu a šutrů nebudou v Ghostbusters vůbec nic zvláštního.

Batman i Spiderman by na tohle byli krátcí, ale Krotitelé se nebojí ničeho!

GHOSTBUSTERS V0.1

Když Dan Aykroyd přišel s nápadem na Krotitele duchů, měl na mysli něco... trochu jiného, než je nakonec vidět ve filmu. Představoval si, že krotitelé budou vypadat víc jako policejní zásahová jednotka z budoucnosti, která cestuje časem a zbavuje lidstvo duchů v různých epochách. A taky si myslel, že někdo bude ochoten za film utratit 300 milionů dolarů. V roce 1984. Cha cha. Krotitelé duchů nakonec stáli 30 milionů dolarů, ale vydělali téměř desetinásobek.

HLÁŠKY!

Oba filmy jsou plné hlášek. Skvělých hlášek.

Ray: Měli bysme se rozdělit.
Egon: Dobrej nápad.
Venkman: Jasně... naděláme tak víc škody.

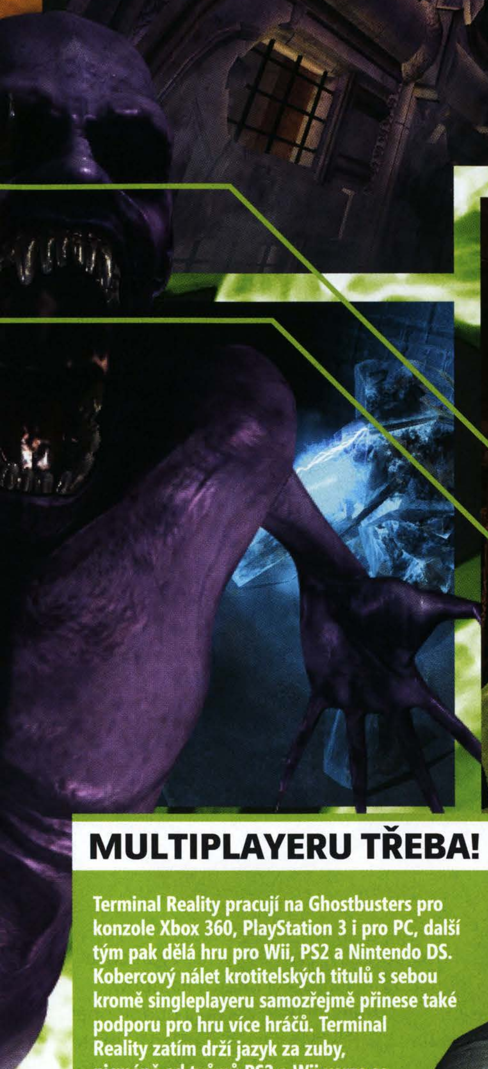
Ray: Poslouchej! Cítíš něco?

Venkman: Ustup, chlape. Jsem vědec!

Stantz: Kam vedou ty schody?
Venkman: Nahoru.

Winston Zeddmore: Rayi, když se tě někdo zeptá, jestli jsi bůh, odpovíš ANO!

Venkman: Vnitřnosti nazpět, chlapci, my jsme Ghostbusters.



Slizoun je pěkný dobytek. Chlastá a plive sliz. Tfuj

MULTIPLAYERU TŘEBA!

Terminal Reality pracují na Ghostbusters pro konzole Xbox 360, PlayStation 3 i pro PC, další tým pak dělá hru pro Wii, PS2 a Nintendo DS. Kobercový nálet krotitelských titulů s sebou kromě singleplayeru samozřejmě přinese také podporu pro hru více hráčů. Terminal Reality zatím drží jazyk za zuby, nicméně od tvůrců PS2 a Wii verze se podařilo zjistit, že hra bude například obsahovat mód Ghosts vs. Busters, ve kterém bude možné hrát za duchy a oslizávat nebohé krotitele. Dále se plánuje také kooperativní mód, o kterém ale zatím není definitivně rozhodnuto. Hra více hráčů ovšem v Ghostbusters slibuje obrovskou porci zábavy navíc. A co víc, tvůrci se zjevně chystají využít veškerých online možností konzolí, takže časem nabídnou také extra stahovatelný obsah. Ať už to budou nové zbraně, levely nebo samotní duchové.

„Chceme hráčům nabídnout filmový zážitek," vysvětluje Haworth. „Soustředíme se na fyziku, spoustu akce a manipulaci s prostředím, stejně jako na zbraně a gadgety, které jste viděli ve filmech," dodává. Kromě standardní protonové pušky se duchové potkají také s protonovými torpédy, protonovou brokovnicí, elektronovými či přebíjecími paprsky a samozřejmě i s energetickou pastí, do které po zásahu všechny duchy lapnete. Také se objeví speciální Tetherová puška, nejspíš jakási obdoba super-populární gravity gun z Half-Life 2, kterou půjde spojovat různé objekty k sobě. A navrch dostane každý krotitel do ruky pípátko měřící přítomnost duchů v nejbližším okolí. Vzpomínáte na „učůrávací" momenty z Vetřelců?

ZNAČKA ZA VŠECHNY PRACHY

Krotitelé duchů mají i více než dvacet let po svém filmovém debutu obrovskou sílu. Vývojářské studio Terminal Reality má tak jedinečnou možnost udělat radost nejen dávným fanouškům (kterým je dnes shodou okolností něco mezi třiceti a čtyřiceti a představují tak lukrativní část herního trhu), ale i představit Krotitele zástupům mladých hráčů. A zároveň vytvořit první počítačovou hru na motivy Ghostbusters, jež opravdu bude za něco stát (i když osmibitoví Ghostbusters nebyli vůbec špatní – pozn. seniorské části redakce). Tomu mají pomoci nejen původní herci, ale také proprietární herní engine, jenž vypadá nadmíru dobře. Pokud se vývojáři osmělí, zapojí fantazii, nebudou se bát experimentovat, ale i korigovat leckdy jistě šílené nápady hlavní herecké trojice, může nakonec z Ghostbusters vzniknout hra, po které už léta letoucí baží zástupy fanoušků. A my se těšíme, až budeme za pár měsíců v recenzi moci použít další ze skvělých hlášek z původních filmů: „Přišli jsme, viděli jsme, nakopali jsme tomu zadek!"

Rainbow Six Vegas 2

RAINBOW SIX VEGAS 2

VYDAVATEL: UBISOFT | **VÝROBCE:** UBISOFT MONTREAL | **DOKONČENO** 75 %

POČET HRÁČŮ: 1–2 | **XBOX LIVE:** 2–16

DATUM VYDÁNÍ: BŘEZEN 2008

Sluncem a krví zalité Město hříchu

AUTOR: Petr Urban

OZNÁMENÍ Rainbow Six Vegas 2 přišlo stejně překvapivě jako úspěch prvního dílu. Pravda, nebyl to tak docela blesk z čistého nebe, protože Ubisoft dobře věděl, co dělá, když ve Vegas zcela změnil obvyklé pojetí série Rainbow Six a přiklonil se více k žánru FPS s taktickými prvky. Po herní i technické stránce do detailu propracovaný titul si právem získal oddanou základnu fanoušků, ze které vývojáři hodlají vydojit, co se dá. A tak po pouhém roce a třech měsících má vyjít Vegas 2. V pořadí už šestý díl tak oslaví 10 let série Rainbow Six, která se dosud může pochlubit více než 16 miliony prodaných paklíků s hrami.

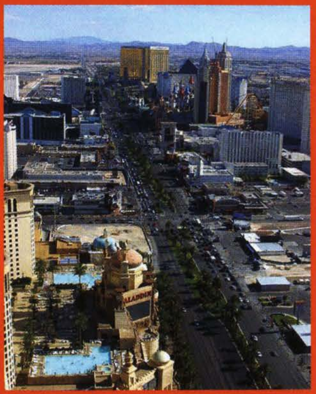
ZPÁTKY DO DŽUNGLE VELKOMĚSTA

Vegas 2, kdo by to byl řekl, se opět odehrává v Las Vegas! Město, které symbolizuje Ameriku a její „když máš peníze, jde všechno", tentokrát nabídne kromě zářivých neonů nočních podniků a kasin také denní světlo. Bojovat se bude přímo v ulicích a na střechách Vegas, takže se můžeme těšit na přestřelky ne nepodobné sérii Ghost Recon. Jedno z nejrychleji se rozrůstajících amerických velkoměst samozřejmě oplývá celou řadou architektonických skvostů, ale to nejlepší level designéři schovali takříkajíc „pod povrch". Každá místnost nebo lokace totiž dostane několik různých přístupových cest, které vy a váš tým budete moci využít.

Když už o tom mluvíme, kdo je vlastně váš tým? A kdo jste vůbec vy? Starý drsňák Logan Keller je sice pryč, ale nesmutněte. Místo něj přichází na scénu Bishop, elitní příslušník zásahové jednotky, který se rychle vypracoval na jednoho z nejlepších v řadách Rainbow. Vašimi nepostradatelnými parťáky budou opět staří známí Michael Walter a Jung Park. Abyste se s novým hlavním hrdinou lépe sžili, můžete si na začátku upravit model Bishopa zcela podle svých představ. Ten Bishop se dokonce může stát „tou Bishop". Obě pohlaví lze upravovat do posledního detailu. Bradka pro vaši sličnou vojandu? Může být!

PRŮVODCE PO SIN CITY

Podobně jako Dubaj ve Spojených arabských emirátech vyrostlo i Las Vegas v poušti. Jako palivo nesmírně rychlého růstu ovšem nesloužilo černé zlato, ale zelené dolarové bankovky a kovové mince, které lidé z celého světa začali jezdit do Las Vegas prosázet v nesčetných kasinech. Dnes můžete ve městě najít repliku Eiffelovy věže, Vítězného oblouku nebo třeba luxorskou pyramidu. Tzv. Las Vegas Strip, pás dlouhý 6,7 km, je obsypán těmi nejznámějšími kasiny a hotely na světě. Casino Royale, Sahara, MGM Grand, Excalibur, Tropicana nebo Stratosphere (350 m vysoká vyhlídková věž s hotelem o 2 444 pokojích, rotující restaurací a kasinem), všechny tyhle budovy najdete na jediné ulici v Las Vegas. Chcete-li získat opravdu pořádný rozhled, není nic jednoduššího, než si objednat vyhlídkový let vrtulníkem.

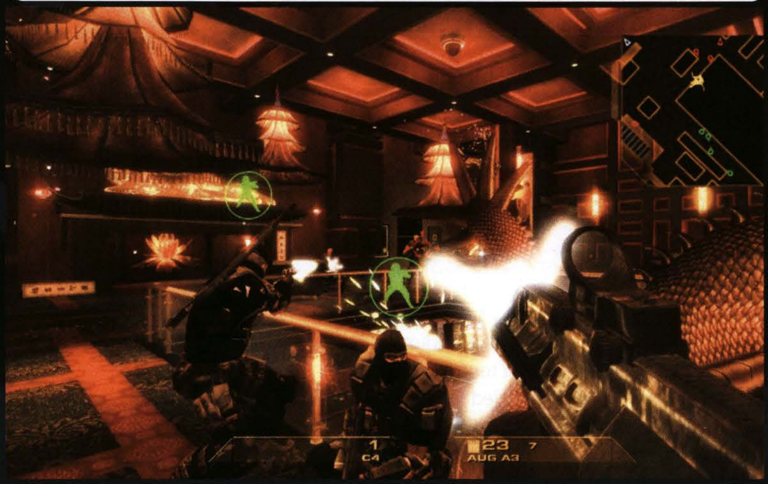


VE ZKRATCE

Druhý díl Rainbow Six Vegas staví na barvitých přestřelkách jedničky, nabídne je však v novém prostředí a s lepší umělou inteligencí protivníků i vašich kolegů.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

RAINBOW SIX: VEGAS



VS.

- ✓ V obou hrách se objevuje Mexiko jakožto země plná zlých, špatných a ošklivých teroristů
- ✓ Hlavními hrdiny jsou drsní, hodní a správní američtí vojáci, prostě kluci jako buci
- ✓ GRAW i Vegas nabízejí ty nejlepší přestřelky, jaké si dnes v počítačové hře můžete užít
- ✓ Obě hry pracují s týmem elitně vycvičených zásahových jednotek, nikdy nejste sami

- ✗ V GRAW narazíte na veskrze realistickou výstroj a výzbroj, na rozdíl od prvního dílu Vegas
- ✗ Vegas vyžaduje poněkud „přímější" přístup než GRAW, která upřednostňuje taktický postup
- ✗ Na rozdíl od GRAW si v případě Vegas staří harcovníci stěžují, že nové díly už nemají takovou šťávu

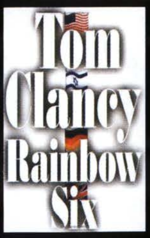
PREQUEL-SEQUEL

Úprava charakteru je podle vývojářů nutná, aby se hráči lépe dokázali ponořit do příběhu. „Příběh dělá hru. Chceme, abyste viděli, že příběh má na jednotlivé postavy vliv," komentoval vývoj hry tvůrce scénáře Jeffrey Johalem. Většina meziherních scén tak bude interaktivní. Podobně jako například v Half-Life nebo GRAW je uvidíte vlastníma očima, které se budou moct rozhlížet po okolí. „Chceme, aby hráč musel čelit všem morálním i fyzickým obtížím, kterým čelí skuteční příslušníci speciálních jednotek," dodal Johalem. Výtečně. Na hlubší vtáhnutí do hry se jenom těšíme, protože to je to, co dělá atmosféru tak hustou, že by ani Rákosníček netrefil do rybníčku.

Zajímavé je, že Vegas 2 je částečně pokračování, ale částečně také prequel. Akce začíná před událostmi v původním Rainbow Six Vegas, následně se odehrává paralelně s děním v jedničce. Tedy v době, kdy je Logan během prvních misí na výletě

Nepřátelé tentokrát dokáží využívat i štítů, takže nezbude než jim občas podstrčit pěkný oblý granátek nebo střílet do nohou

CO JE RAINBOW SIX?

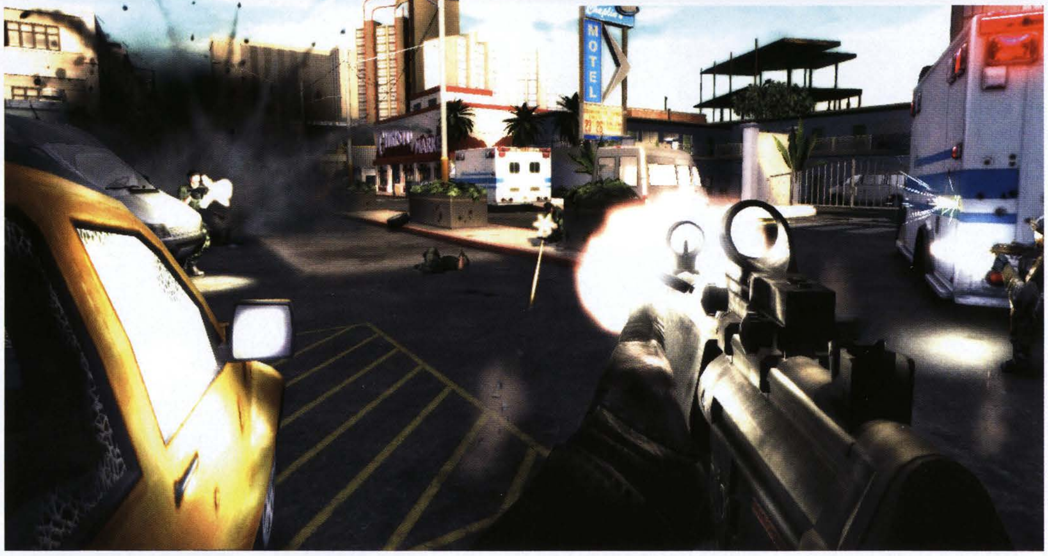


Jak asi tušíte, za vším stojí jistý Tom Clancy. Rainbow Six je fiktivní společná protiteroristická jednotka několika zemí NATO, financovaná americkým Ministerstvem vnitra. Poprvé se objevila ve stejnojmenném Clancyho románu vydaném v roce 1998. V průběhu následujících let se z Rainbow Six stala veleúspěšná herní série. Vegas 2 bude už šestým plnohodnotným pokračováním.

DUCHOVÉ TOMA CLANCYHO

Tom Clancy se narodil v roce 1947, letos oslavil už své 60. narozeniny. V mládí studoval angličtinu, protože, podle vlastních slov, nebyl dost chytrý na fyziku. Jeho jméno se v průběhu 80. let a především 90. let stalo synonymem pro romány zasazené do vojenského prostředí, nejprve studené války, později i do nových, moderních bojišť. Jeho techno-thrillery daly postupně vzniknout nejednomu filmu (Hon na ponorku, Nejhorší obavy) a především četným herním sériím. Clancyho jméno se stalo značkou, pod kterou jsou vydávány stále nové romány, jejichž autorem už je ale někdo jiný než Tom Clancy. Ten přestal psát v roce 2003.

Souboje v ulicích Vegas budou ještě tvrdší, než uvnitř kasin



v Mexiku a později v samotném Vegas. Závěr je ovšem časově posazen až za grandiózní finále jedničky na přehradě. Příběh tentokrát hraje veledůležitou roli, protože je jednou z mála věcí, které vás na dvojce můžou doopravdy překvapit. A Ubisoft má překvapení rád.

Každý, kdo hrál jedničku, musel uznat, že umělá inteligence protivníků je dotažená téměř k mezi, za kterou už hra přestává být hrou. Přesto ještě vývojáři našli dostatek prostoru k vylepšování, a to na obou stranách barikády. Vaši parťáci Jung a Walter se teď dokáží při průniku do budovy nebo pokoje navzájem domluvit a zkoordinovat tak, aby byl zásah proveden skutečně takticky. Dokáží například postupovat chodbou plnou sloupů krok za krokem, jeden sloup po druhém, vzájemně se při tom krýt a informovat o průběhu operace. Stranou nezůstal ani samotný hráč, který nově může mezi různými pozicemi pro krytí sprintovat. Ale pozor, aby tuto výhodu tvůrci vyvážili, zapojili nově do hry fyziku materiálů. Takže krýt se za tenkým dřevěným stolem není totéž jako dávat si oddych za betonovým sloupem.

VE DVOU SE TO LÉPE KRYJE

První díl Vegas se rychle probojoval mezi nejoblíbenější hry na Xbox Live. Přestože si tisíce lidí užívají skvělého online multiplayeru, pořád existuje celá řada problémů, které Vegas 2 hodlá vyřešit. Přibude možnost připojit se do už rozběhnutého zápasu, aniž by bylo třeba znuděně zevlovat v „čekárně". Vylepšení se dočká systém vyhledávání, který má být pohodlnější a především rychlejší. Vrací se herní mód P.E.C. (Persistent Elite Creation), jenž se nově přelévá také do singleplayerové kampaně. Celkem bude k dispozici jedenáct multiplayerových map. Pamětníci možná zamáčknou slzu, protože některé z nich jsou předělané úrovně z Rainbow Six: Raven Shield. Mód Terrorist Hunt má být o něco lépe hratelný díky upravenému respawnování protivníků, kteří už se vám nebudou zničehonic nořit za zády. Také grafické zpracování multiplayeru má být konečně na úrovni. Už žádná polovičatá řešení jako v prvním díle.

Nově se objeví také systém bodování všech vašich akcí, podobně jako nedávno v Call of Duty 4. Čím lépe akci provedete, tím větší dostanete odměnu. Zbavit se jednoho z teroristů pěkně z dálky, s pomocí tlumiče, bez toho, abyste vyplašili jeho kolegu? Body plus! Kooperativní mód bude možné hrát přes Live, System Link i split screen a jedná se o stejnou kampaň, jako v singleplayeru. Co je na tom nejlepší? I tady budete získávat zkušenosti a váš kamarád může do hry kdykoliv naskočit, ale i z ní vyskočit, načež budete pokračovat sami. Militarističtí nadšenci jistě ocení, že výstroj a výzbroj postav tentokrát bude přesně odpovídat skutečnosti a kromě deseti nových zbraní se objeví i alternativa k oblíbené M16.

ZNOVU A JEŠTĚ LÉPE

Ačkoliv už první Vegas dokázalo svým vizuálním zpracováním upoutat pozornost, dvojka se chystá laťku kvality posunout ještě výš. Epic stačil za ten necelý rok a půl doručit vývojářům finální verzi svého Unreal enginu 3. V téměř opevněném studiu Ubisoft Montreal, kde se mimo jiné pracuje i na dalších dílech sérií jako Prince of Persia nebo Assassin's Creed, se mezitím naučili s enginem o něco lépe pracovat. Vylepšili zacházení se světlem a stíny, takže právě v téhle oblasti se určitě nebudou bát nám předvést, co nového dovedou. Kromě toho ale zvládli engine i lépe optimalizovat, zejména díky zkušenosti s vývojem pro PS3. Můžeme se proto těšit na ještě plynulejší zážitek.

Ubisoft si je vědom hodnoty značky Rainbow Six a nechce znovu opakovat chyby, které se objevily v minulosti (Rainbow Six: Lockdown). „Titul Rainbow Six Vegas vzal herní svět roku 2006 útokem díky svým technologickým i herním inovacím," řekl Yves Guillemot, prezident Ubisoftu. „Jsme přesvědčeni, že Vegas 2 bude i nadále průkopníkem ve vysoce konkurenční oblasti střílecček z vlastního pohledu. Vyložíme na stůl všechno, co mají fanoušci série Rainbow Six rádi." Když takhle mluví šéf společnosti, která ročně vydává desítky a stovky her, jeho slova je třeba brát v potaz, třebaže s velkou rezervou. Vegas nás ale těžko může zklamat.

VE ZKRATCE

Zábavná fantasy hra o tom, jak co nejzábavněji pobít osm temných rytířů jen za využití fyzikálních zákonů, jednoho kouzla a případně i zpropadeně ostrého meče.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS

VYDAVATEL: UBISOFT | **VÝROBCE:** UBISOFT | **DOKONČENO**

POČET HRÁČŮ: | **XBOX LIVE:** ANO, AŽ 32 | 85 %

DATUM VYDÁNÍ: 1. ČTVRTLETÍ 2008

Dark Messiah of Might and Magic: **Elements**

Studené pivo, teplé párky a s nimi i celý svět jsou opět v nebezpečí a vy jste tím jediným, kdo může všechno zachránit

AUTOR: Martin M. Boček

SLYŠELI JSTE někdy o Heroes of Might and Magic? Že se vůbec ptám...

A o RPG sérii ze stejného světa, Might and Magic? To už možná ne. A co takhle Dark Messiah of Might and Magic, to vám něco říká? Loňská inkarnace známého fantasy světa do podoby jakési RPG střílečky s sebou nesla velké očekávání a velké sliby. A nyní je zde znovu – tentokrát na Xboxu.

Základní myšlenkou celého Dark Messiaha je akce a destrukce. Během vaší cesty za osudem vaším i celého světa se vás pokusí zastavit nejeden skřet, kyklop či rytíř; nejedna past a nástraha. To si ale nemůžete nechat líbit, takže je zapotřebí naučit všechny ty záporňáky řádným způsobům tuctových padouchů.

A právě tohle je to, v čem Dark Messiah vyniká. Jeho hlavním kreditem není tuctová zápletka, RPG systém ani propracovaný svět; není to psychologie postav ani nic podobného. Genialita celé hry tkví prostě ve způsobech, jak lze pobíjet davy nepřátel.

Samozřejmě je k dispozici základní cesta spočívající v prostém umlácení, ustřílení či ukouzlení padouchů pomocí obyčejných útoků. Ale řekněme si to na rovinu – tohle je cesta pro amatéry. Každý hráč, který se bude při hraní pořádně koukat kolem sebe, velmi rychle přijde na to, že hrubá síla není ani tou nejjednodušší, ani tou nejúčinnější variantou, jak nepřátelům natlouct do hlavy něco málo jiných tělesných partií.

Je poblíž nějaký sráz, vodopád či balkón? Kopy kop přes příkop, šup s tebou dolů, bídný skřete! Narazili jste na bandu skřetů hned za pastí, které jste se taktak vyhnuli? Pár úhybů a už se do ní chytí oni! Stojí skupinka záporňáků pod balkónem? Přesekneme podpůrný sloupek a už nestojí! A proč asi k tomuhle kameni zavěšeném na stropě vede provaz? A proč jsou vlastně na zdi bodáky?

Zkrátka a dobře, sledování okolního prostředí a jeho následné využívání nabízí nejelegantnější, nejjednodušší a při tom i nejzábavnější způsoby, jak se zbavit dotěrných patolízalů hlavního padoucha. V kombinaci s perfektní grafikou a skvělou fyzikou je to návyková kombinace.

Až potud je vše shodné s rok starou PC verzí. Tuctový a předvídatelný příběh i všech jeho osm možných konců je stále stejných. Stále máte k dispozici stejná brnění i kouzla, potkáte stejné nepřátele a uvidíte stejnou grafiku (byť na Xboxu Source engine neexceluje). Ale i přes to je hra nová, lepší.

Přídomek Elements se totiž v názvu neobjevil náhodou. Autoři se rozhodli nejít cestou pouhé předělávky a namísto ubohé převařené polévky chtějí hráčům nabídnout šlichtu sice uklohněnou podle téměř stejného receptu, leč výrazně lépe okořeněnou. Začneme třeba u RPG systému. Zde jste si v PC verzi mohli vybírat, jakou novou vlastnost ze čtyř základních směrů (střelec, vrah, bojovník a mág) se na každém novém levelu naučíte. Zejména kvůli vyvážení multiplayeru se autoři rozhodli přejít na zjednodušený systém základních povolání, z nichž si na začátku vyberete, a pak vám hra sama za každou novou úroveň zpřístupní předem danou schopnost.

Tohle ale není jedinou změnou, kterou Xboxová verze přináší. Tvůrci se rozhodli kompletně předělat čtyři z dvanácti herních levelů tak, aby byly zábavnější, delší a nápaditější. A musím říct, že první dojmy z nich jsou příznivé – zdá se, že se jim podařilo slušně vypořádat s jedním z hlavních problémů původního Dark Messiaha – s repetetivností a postupnou nudou.

Když se k tomu přidá fakt, že autoři vychytali a odstranili většinu z mnoha (doslova stovek) chyb, na něž si hráči stěžovali, vyrovnali postavy a povolání v multiplayeru a současně předělali mapy pro menší počty hráčů tak, aby byly zábavné... Zkrátka přišel čas začít se na tuhle hru opravdu těšit.

DRUHÝ POHLED:

Bohužel moje první dojmy z Elements nejsou tak pozitivní jako Martinovy. Předně se mi nelíbí záměr tvůrců osekat většinu z minima RPG prvků, co hra nabízí. Možnost vytvořit si postavu dle svého stylu je lepší, než se držet pevně vymezených kolejí přednastavených povolání. To však není tak podstatné, důležitější jsou technické nedostatky preview verze. Hlavně se nedají přehlédnout poměrně časté poklesy framerate a problematické animace protivníků. Nemluvě o občasných dlouhých prodlevách, než nepřítel začne reagovat na váš útok. Tvůrci však mají stále čas, aby s těmito nedodělky bojovali...

Karel Kališ

XBOX 360 NA KOUSKY

Pohled pod kapotu Xbox 360 zůstává uživatelům vážícím si záruky svého přístroje zapovězen. Pro zvědavce jsme proto připravili exkurzi vnitřkem konzole, která vám představí celou sestavu hardware, jenž se stará o vytváření lákavých herních světů

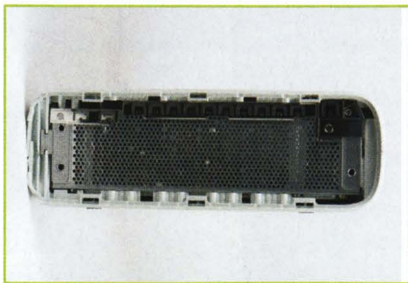
POD CHARAKTERISTICKÝM krytem v bílé, nebo nově i černé „Elite" barvy nejsou skřítkové z kouzelného Pratchettova světa, ale čipy a obvody. Asi žádné překvapení, ale takový úvod může více ozřejmit větší příbuznost Xboxu 360 s počítačem než se součástmi domácího kina, u kterých často stojí nebo leží. U herní konzole byste však tento rozdíl neměli příliš vnímat – kouzelná herní krabička přece nemá obtěžovat, ale přinášet bezstarostnou zábavu.

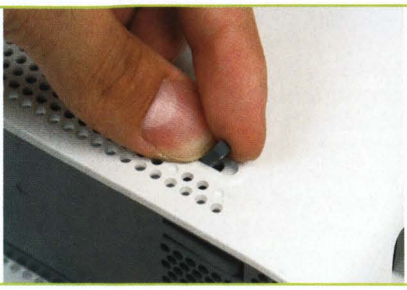
Vnitřek Xboxu 360 byl speciálně navržen a vyroben pro účely herní konzole – obsahuje pouze minimum částí, které najdete i v jiných zařízeních. Srdce a mozek tvoří procesor od IBM a grafický čip od ATI. Oba dohromady sdílejí 512 MB paměti typu GDDR3 se 128bitovým přístupem – výsledná rychlost přístupu dosahuje až 22,4 GB/s. Typ paměti i její rychlost byly při uvedení konzole velmi inovativní – o takto rychlém přístupu k paměti se vám může na PC pouze zdát. Právě paměť přitom hraje velkou roli při srovnání možností stolních počítačů a Xboxu 360. S ohledem na její kapacitu, kterou sdílí nejen grafické jádro, ale i procesor, není možné používat velké kvalitní textury a mnoho dalších prvků. I proto mají hry na PC detailnější grafiku a více možností – jsou však o to komplikovanější a náročnější na vývoj s hlídáním kompatibility napříč tisícovkami konfigurací.

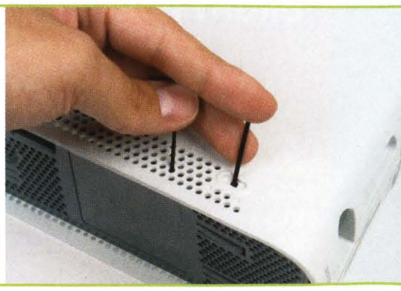
»Hardware uvnitř Xboxu 360 byl při uvedení doslova supermoderní

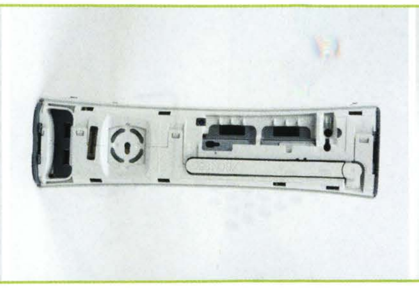
Naším figurantem byl Xbox 360 ve verzi Core, která se od ostatních nejrozšířenějších verzí bez HDMI výstupu liší pouze nepřítomností pevného disku. Nově prodávané konzole již obsahují malinko upravenou základní desku s digitálním HDMI výstupem a kosmetickými změnami v rozmístění několika součástek. Rozevřením plastové skořepiny a přerušením ochranné nálepky jsme samozřejmě ukončili záruku. Legálně lze sundat pouze čelní plastový panel, který lze vyměnit za designérské kousky tematicky zaměřené na hry. Nebudeme tedy popisovat proces rozebrání konzole, při kterém jsme využili pouze několik šroubováků a šikovné ruce.

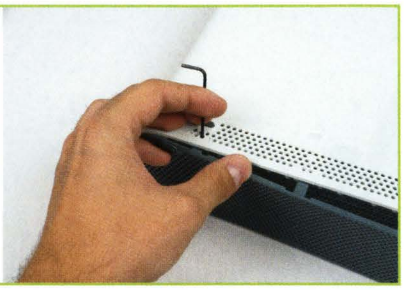
Dušan Šimonovič











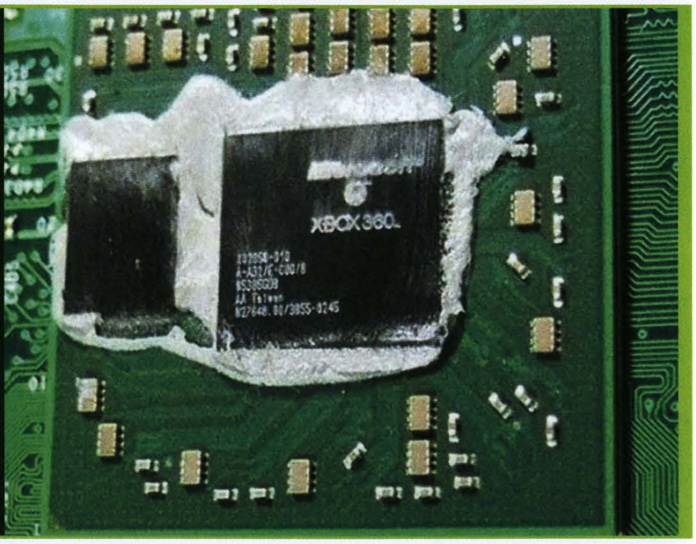
MOZEK OPERACE

Ústřední výkonná jednotka, CPU nebo prostě procesor Xboxu 360, je založena na technologii PowerPC od IBM a vyrábí ji firma Chartered v Singapuru. Říká se jí Xenon, nebo XCPU nebo také Waternoose. Obsahuje trojici stejných jader s taktem 3,2 GHz na architektuře PowerPC od IBM. Až do nedávné doby se vyráběly 90nm technologií a až nyní se zřejmě začnou objevovat úspornější a levnější 65nm čipy s kódovým označením Falcon v nově vyrobených konzolích. V kontrastu se současnými dvou- a čtyřjádrovými procesory ve stolních počítačích je Xenon poměrně jednoduchý, jeho výkon je však pro potřeby her a grafického jádra zcela dostatečný. Přímo v procesoru Microsoft umístil ROM paměť s kódem, který zajišťuje bezpečnost proti hackům.

V novějších konzolích s HDMI výstupem je CPU lépe připevněno pomocí epoxidu

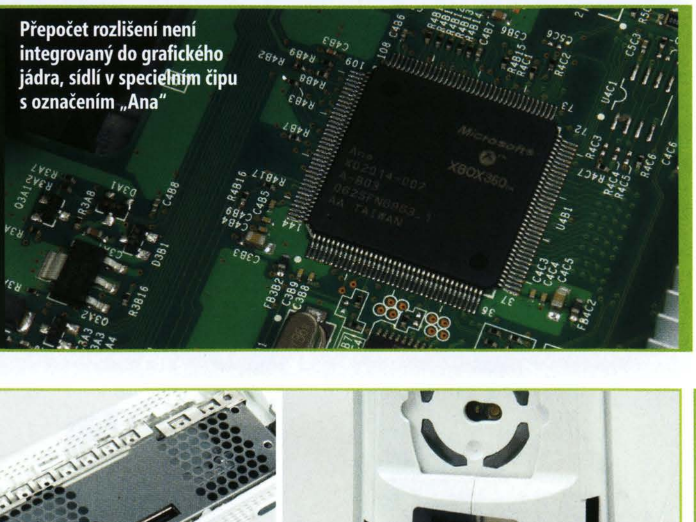
DVORNÍ GRAFIK

Grafické jádro Xboxu 360 vyvinula ATI pod kódovým označením Xenos. Bylo vytvořeno speciálně pro potřeby Xboxu, a nejde tedy o derivát grafického jádra pro PC, i když poslední generace (R600 a novější) mají s Xenosem mnoho společného. Čip vyráběný 90nm technologií má celkově „pouze" 337 miliónů tranzistorů, které jsou v poměru 2:1 rozděleny mezi hlavní a dceřiné jádro obsahující tzv. „Intelligent Memory". Tento malý kousek křemíku od firmy NEC obsahuje 10 MB super rychlé paměti eDRAM a logiku zaměřenou hlavně na vyhlazování hran, díky které by mohla mít každá hra na Xboxu 360 čtyřnásobné AA bez výrazného dopadu na výkon. V skutečnosti se však využívá pouze dvojnásobné vyhlazování. Hlavní část čipu obsahuje 48 shader jednotek – zjednodušeně miniaturních procesorů, které vykonávají různé činnosti pro vykreslení obrazu. Tato architektura se nyní používá na všech aktuálních grafických kartách ATI i nVidia (od Radeonu HD 2xxx a GeForce 8xxx). U grafického jádra se podobně jako u procesoru plánuje vylepšení výrobního procesu, ke kterému dojde až někdy v průběhu příštího roku.

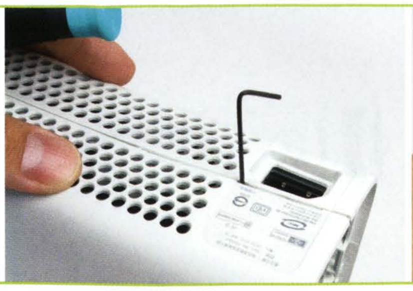
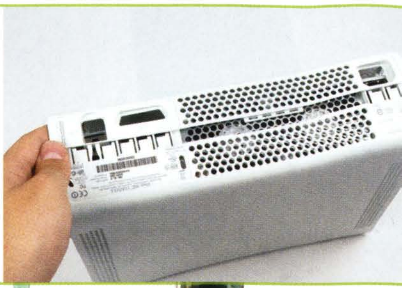


ANA PRO VŠECHNA ROZLIŠENÍ

Relativně obrovský, ale přesto nenápadný čip s obligátním logem Microsoft a Xbox 360 dělá ve skutečnosti více práce, než se zdá. Většina her pro Xbox 360 má nativní rozlišení ve standardu 720p, neboli 1 280 × 720 bodů. Pokud používáte pokročilejší televizi nebo monitor s takzvaným plným vysokým rozlišením čili Full HD – 1 920 × 1 080 bodů a stejné rozlišení nastavíte i na Xbox 360, začne Ana makat naplno. Stará se totiž o přepočítávaní rozlišení a jde jí to velmi dobře – většinou lépe než samotné televizi, která by tak dobrých výsledků sama nedosáhla.

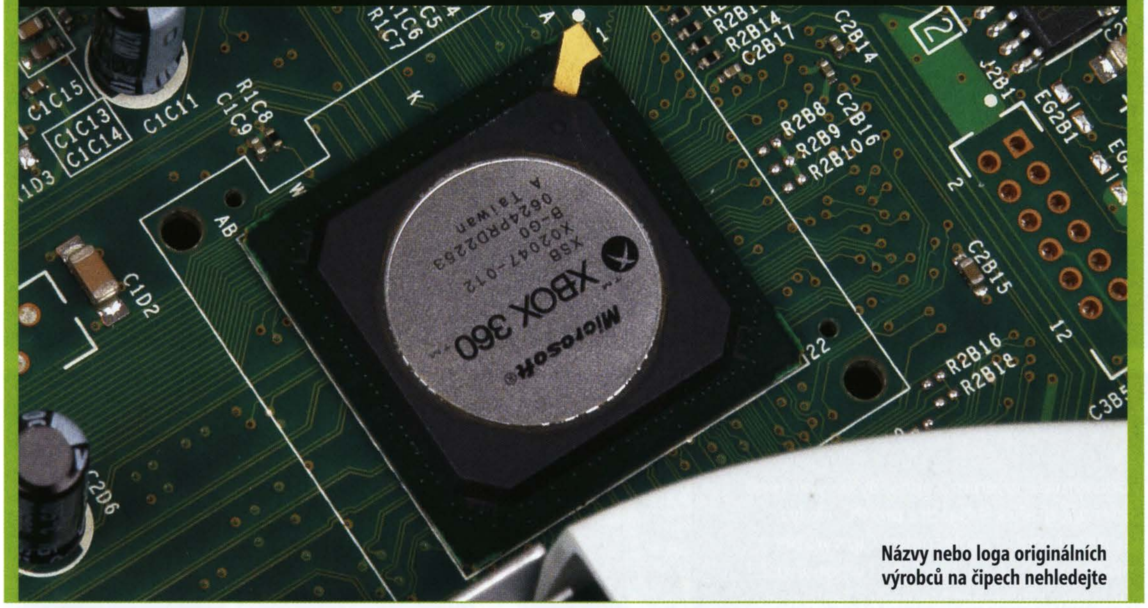


Přepočet rozlišení není integrovaný do grafického jádra, sídlí v speciálním čipu s označením „Ana"

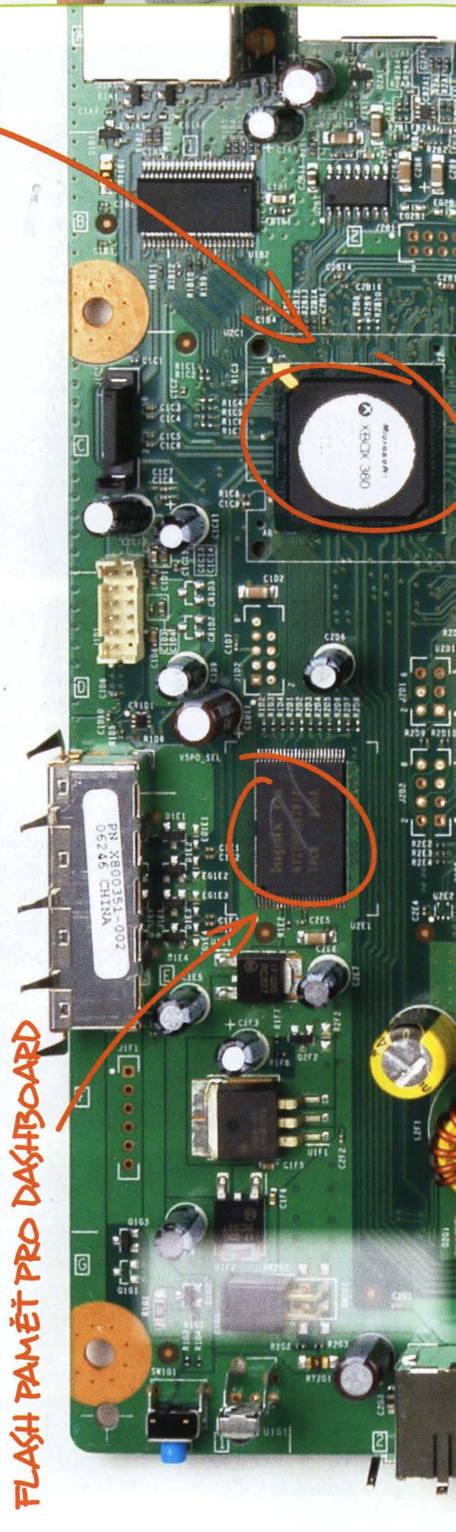



STŘÍBRNÝ ČIP PRO ŠPINAVOU PRÁCI

Snad nejhezčí kousek křemíku na základní desce Xboxu 360 má ve skutečnosti na starosti takové podrobné činnosti jako komunikaci s paměťovou kartou, pevným diskem, ovladači a zvukovým kodekem. Vyvinula jej firma SiS.

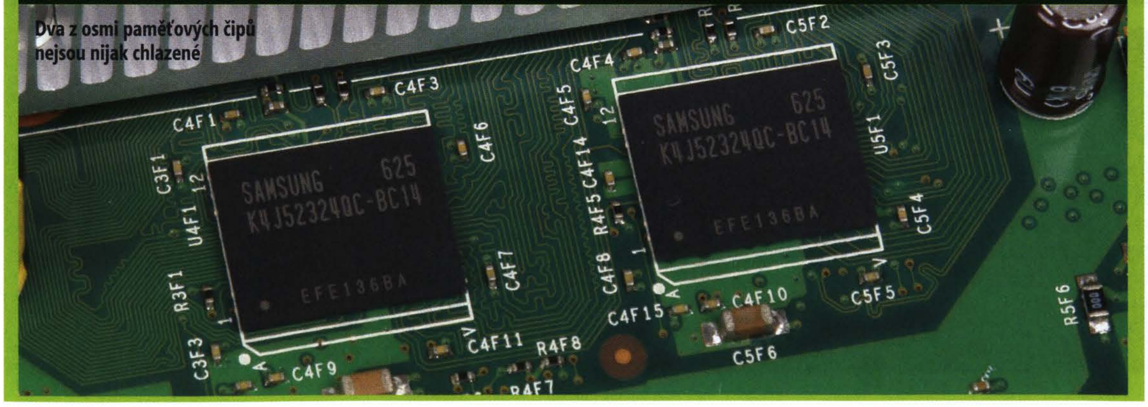


Názvy nebo loga originálních výrobců na čipech nehledejte

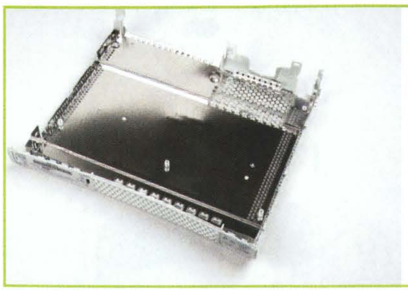


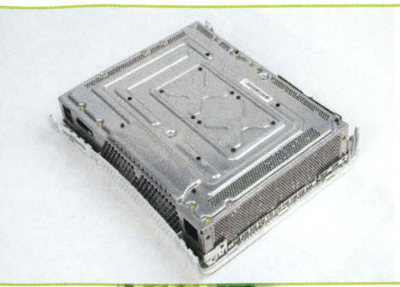
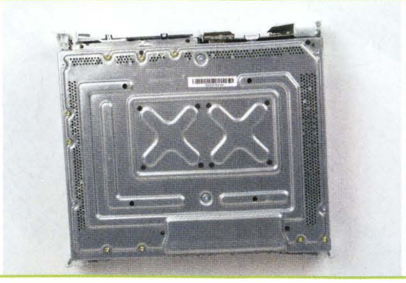
RYCHLÁ PAMĚŤ

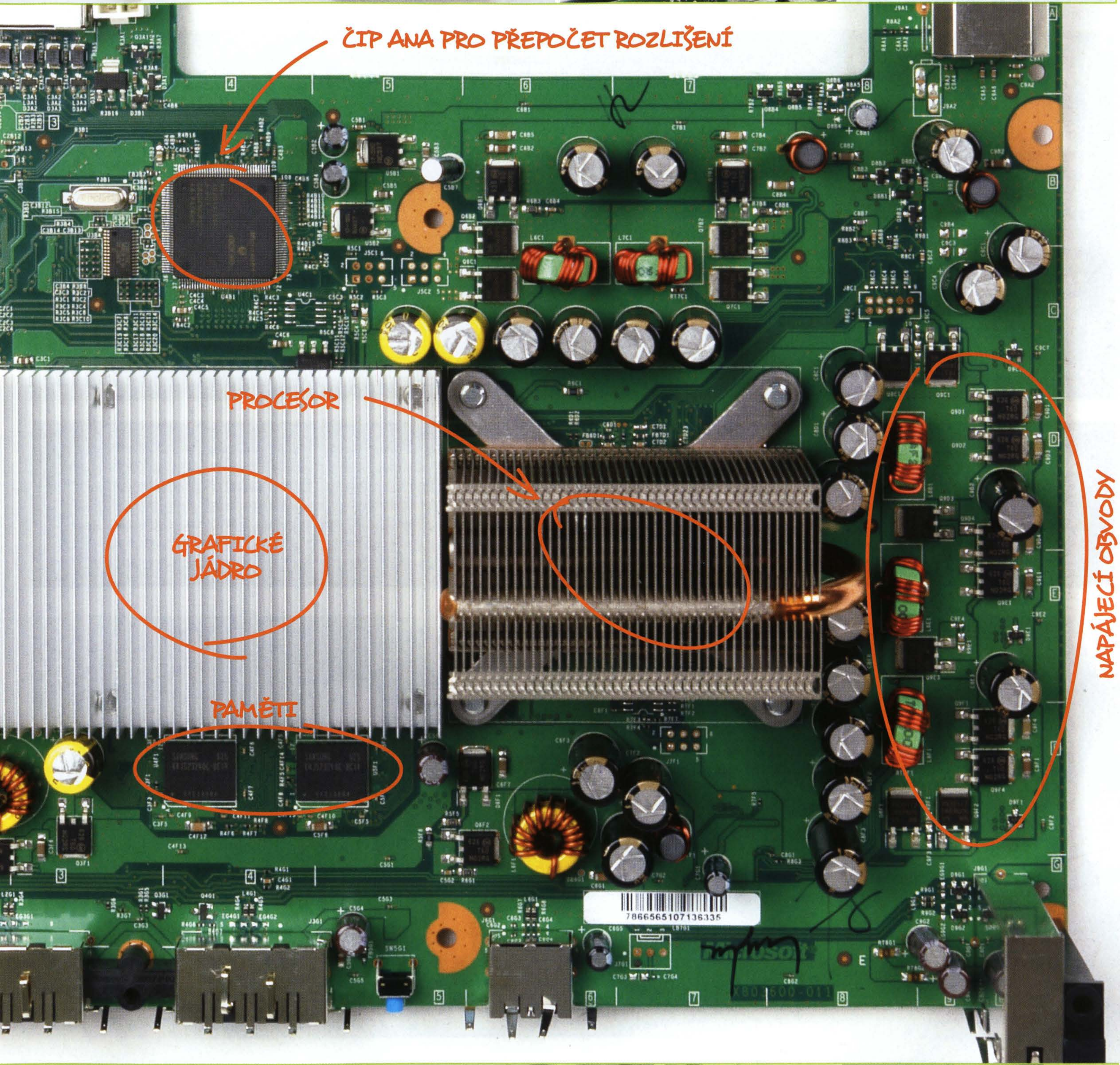
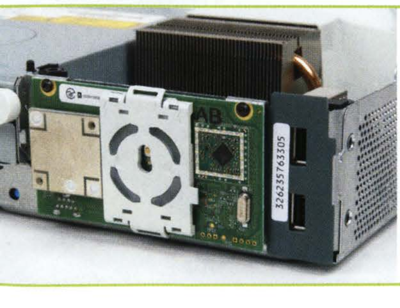
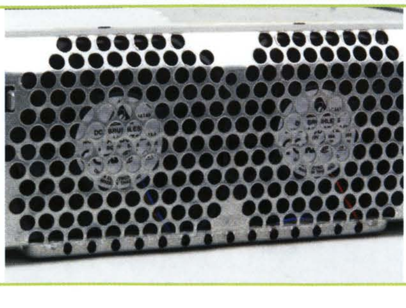
Xbox 360 je vybaven 512 MB GDDR3 pamětí, které dodává Infeneon a Samsung. Používá se celkem 8 čipů, jež jsou na desce umístěny rovnoměrně ze spodní i vrchní strany. Celkem nepochopitelně je řešeno chlazení, protože odvod tepla do plechového obalu (u čipů zespodu) nebo do pasivu grafického jádra je zajištěn pouze pro 6 čipů – dva jsou zcela bez chlazení. Historická vsuvka nám prozradí, že Xbox 360 měl původně mít pouze 256 MB paměti a použití rychlých čipů s nominální frekvencí 700 MHz způsobilo i problémy se zásobováním výroby v prvních měsících prodeje konzole. Dnes již nejsou tyto čipy nijak výjimečné, protože se používají na většině grafických karet.

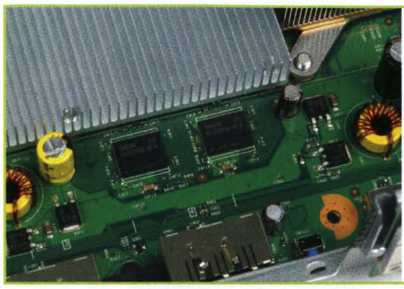


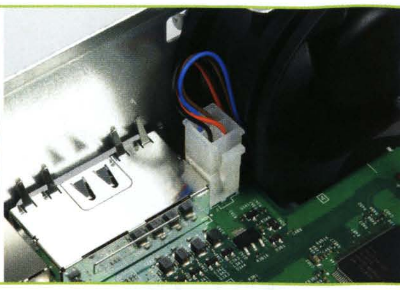
Dva z osmi paměťových čipů nejsou nijak chlazené



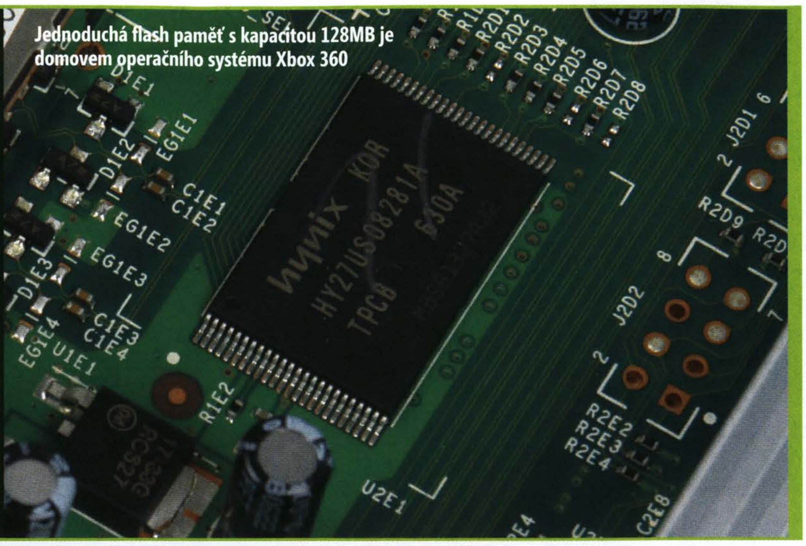

ČIP ANA PRO PŘEPOČET ROZLIŠENÍ
PROCESOR
GRAFICKÉ JÁDRO
PAMĚTI
NAPÁJECÍ OBVODY







TADY BYDLÍ DASHBOARD

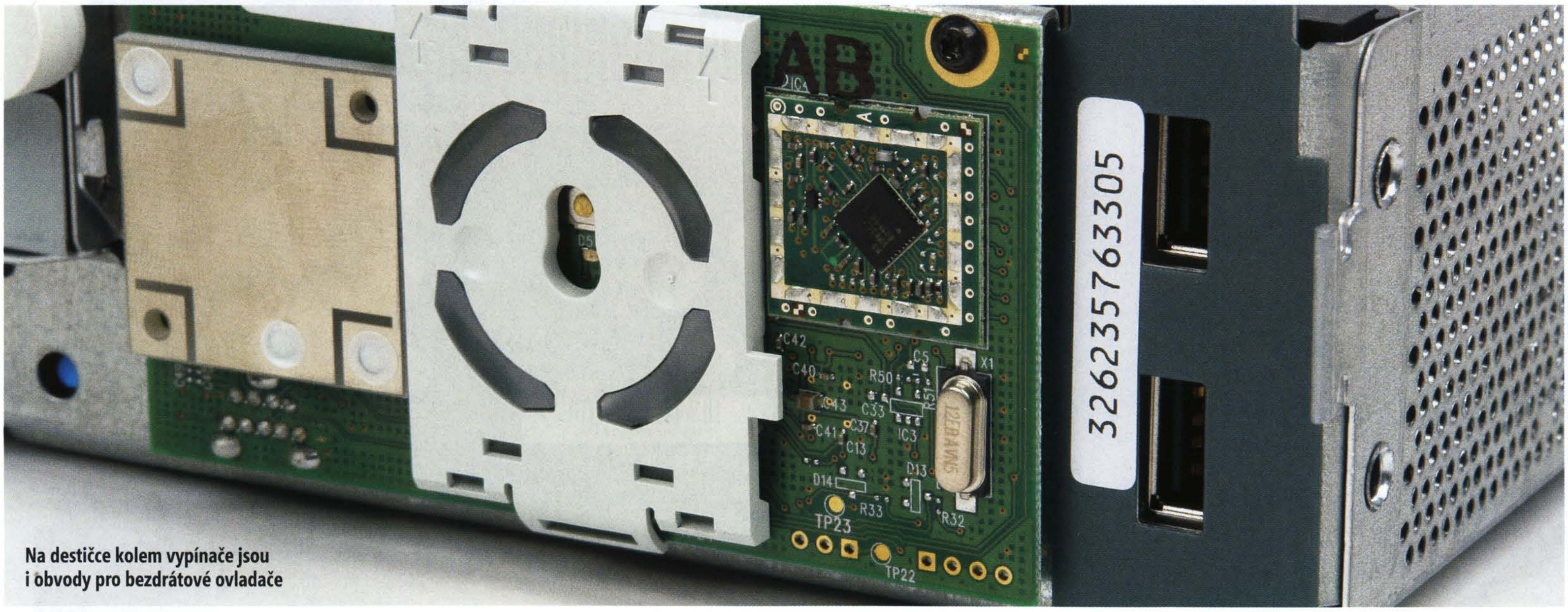
Podobně jako počítač nebo i chytřejší DVD přehrávač má i Xbox 360 svůj operační systém. Ve smyslu zařízení typu herní konzole si samozřejmě nelze představovat nic tak modulárního a „svobodného" jako Windows nebo Linux – jde spíše o jednodušší základní program, který zprostředkovává všechny potřebné funkce pro hry a ovládání konzole. Tedy nastavení, přehrávání DVD a hudby nebo komunikaci s Xbox Live a podobně. Ve své podstatě vychází ze systému, který byl i na původním Xboxu – má tedy vzdálené kořeny ve Windows 2000. Zde však všechna podobnost končí – na Xbox 360 si žádná Windows nespustíte nejen kvůli tomu, že to Microsoft neumožňuje, ale i kvůli odlišnosti architektury. Nespustíte ani Linux, nebo jiné „domácí produkty".



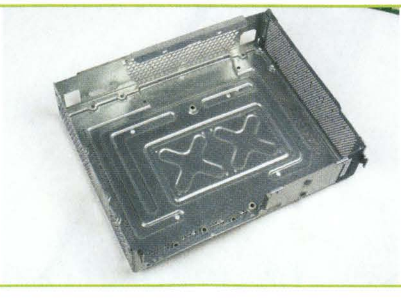
Jednoduchá flash paměť s kapacitou 128MB je domovem operačního systému Xbox 360

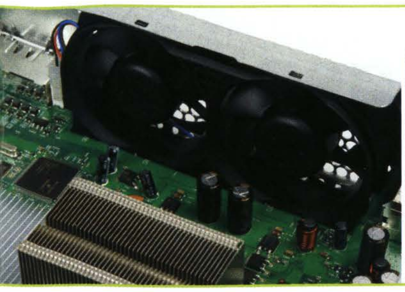
POLYKAČ DVD DISKŮ

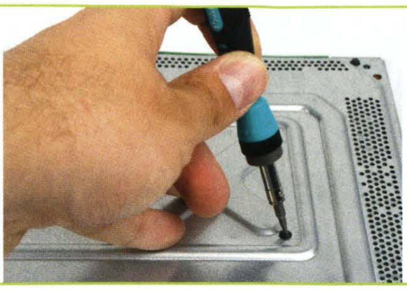
Optická mechanika je jednou z mála mechanických částí Xboxu 360. Speciální upravené mechaniky vyráběl Samsung, Hitachi, u posledních verzí i BenQ. Jde v podstatě o běžné DVD čtečky se SATA rozhraním, které mají speciální napájecí konektor. Pro potřeby Xboxu 360 jsou upraveny i vnitřně – jejich laser je nastaven pro čtení herních a filmových disků. Speciální je i firmware, který zajišťuje výhradní spojení mechaniky s daným Xboxem díky integrování sériového čísla konzole. Nemilou vlastností optických mechanik používaných v Xboxu 360 zůstává jejich hlučnost, která se o kus snížila až u nejnovějších kousků s mechanikou BenQ – bohužel pouze při přehrávání filmových DVD.



Na destičce kolem vypínače jsou i obvody pro bezdrátové ovladače





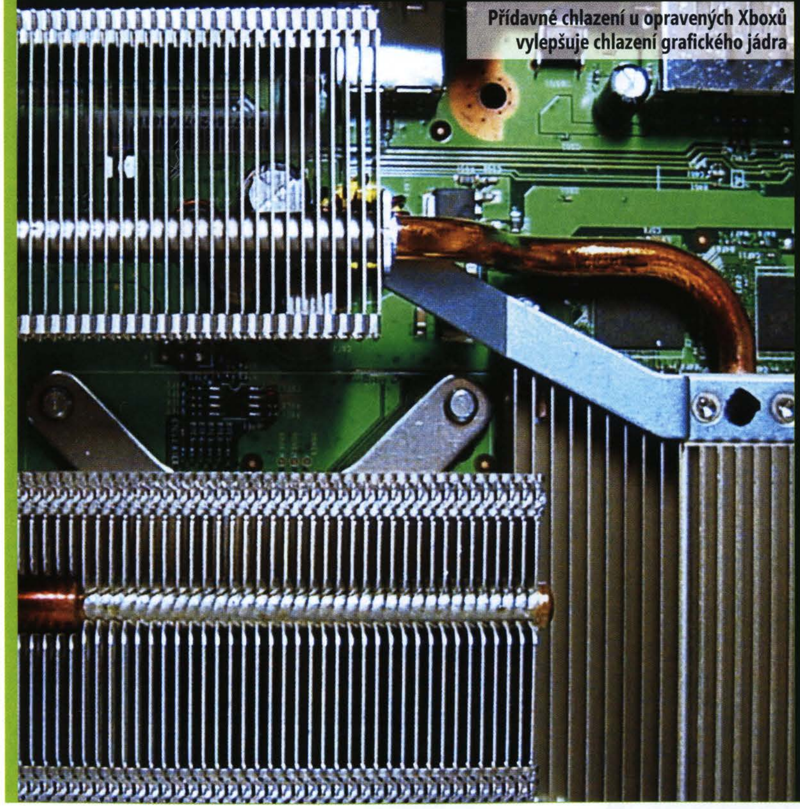


PŘÍLIŠ HORKÉ ZBOŽÍ – JAK JE TO S CHLAZENÍM?

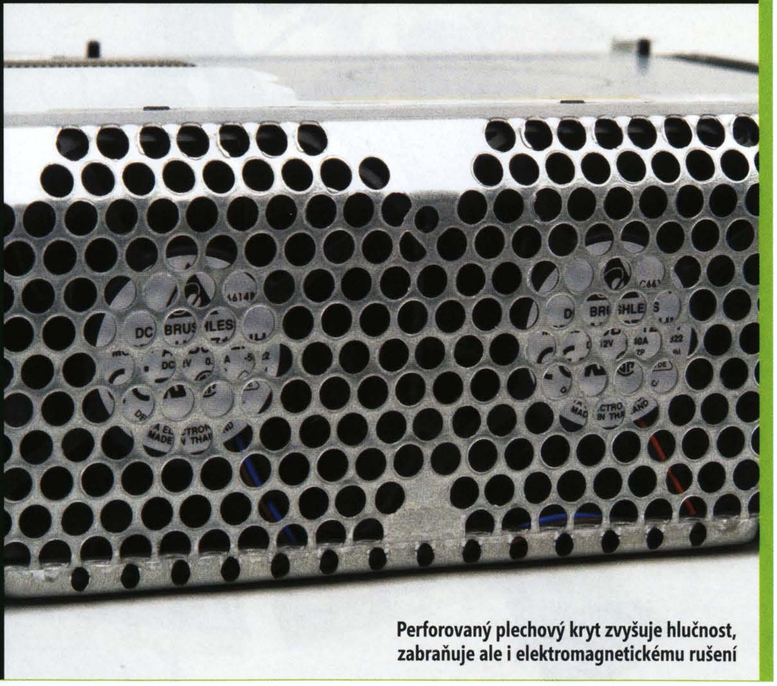
Nejvíce tepla uvnitř konzole vyprodukuje procesor a grafické jádro, které jsou proto i vybaveny pasivními chladiči. Vzhledem k útlému tělu bohužel není možné spoléhat na přirozené proudění vzduchu, a pro nucený průvan se proto používá dvojice 60mm větráčků nemalého výkonu. Ty jsou pochopitelně vybaveny tepelnou regulací, ale i tak se točí značnou rychlostí většinu času.

Při pohledu na použité pasivy se nelze ubránit dojmu, že tělo Xboxu 360 bylo původně navrženo pro použití s tenkou (notebookovou) optickou mechanikou. Miniaturní pasiv na grafickém jádře se jeví jako nedostatečný, což i Microsoft nepřímo přiznal způsobem opravy některých konzolí trpících syndromem rudého kruhu smrti (RRoD – Red Ring of Death). Přídavný pasiv s heatpipe trubičkou směřující rovnou ke grafickému jádru jistě pomáhá chlazení a snižuje riziko poškození desky, které je příčinou ROD. Deska se prostě vlivem dlouhodobého tepelného namáhání poškodí (prohne), což způsobí uvolnění grafického jádra nebo procesoru z desky.

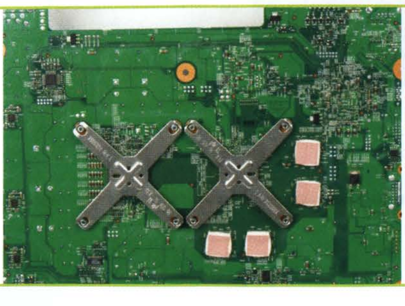
Dvojice 60 mm větráčků umí udělat pořádný průvan

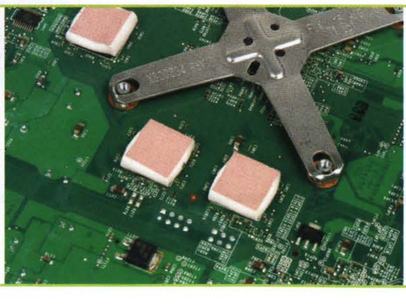


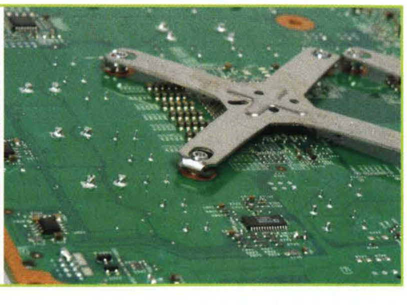
Přídavné chlazení u opravených Xboxů vylepšuje chlazení grafického jádra



Perforovaný plechový kryt zvyšuje hlučnost, zabraňuje ale i elektromagnetickému rušení





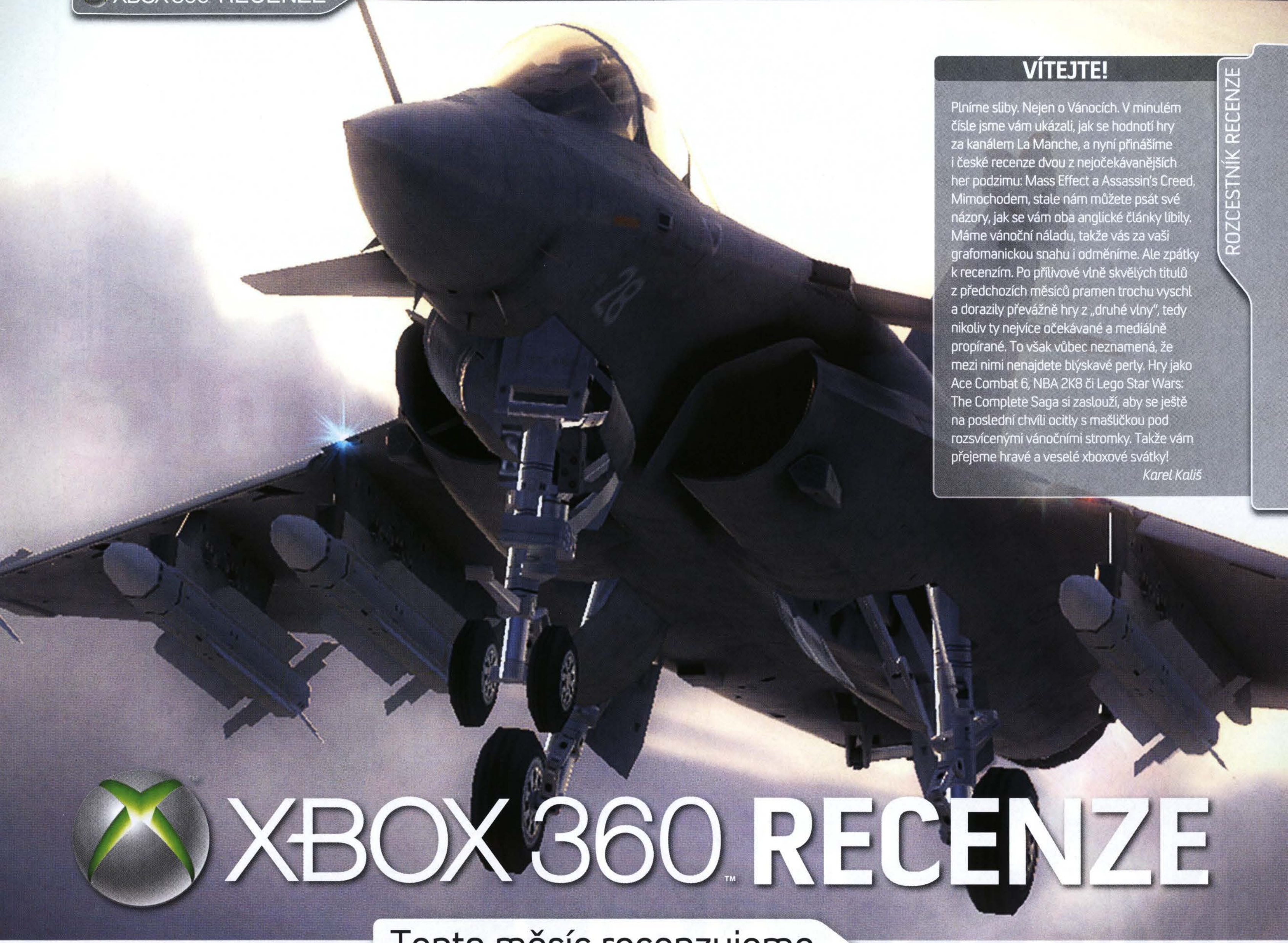


10 milionů hráčů na konzoli nové generace

Více než 100 her v HD rozlišení

Jump in.

XBOX 360



VÍTEJTE!

Plníme sliby. Nejen o Vánocích. V minulém čísle jsme vám ukázali, jak se hodnotí hry za kanálem La Manche, a nyní přinášíme i české recenze dvou z nejočekávanějších her podzimu: Mass Effect a Assassin's Creed. Mimochodem, stale nám můžete psát své názory, jak se vám oba anglické články líbily. Máme vánoční náladu, takže vás za vaši grafomanickou snahu i odměníme. Ale zpátky k recenzím. Po přílivové vlně skvělých titulů z předchozích měsíců pramen trochu vyschl a dorazily převážně hry z „druhé vlny", tedy nikoliv ty nejvíce očekávané a mediálně propírané. To však vůbec neznamená, že mezi nimi nenajdete blýskavé perly. Hry jako Ace Combat 6, NBA 2K8 či Lego Star Wars: The Complete Saga si zaslouží, aby se ještě na poslední chvíli ocitly s mašličkou pod rozsvícenými vánočními stromky. Takže vám přejeme hravé a veselé xboxové svátky!

Karel Kališ

XBOX 360 RECENZE

Tento měsíc recenzujeme

60 Mass Effect
64 Ace Combat 6: Fires of Liberation
68 Assassin's Creed
70 Blacksite: Area 51
72 NBA 2K8
73 Dynasty Warriors: Gundam
74 Viva Piñata: Party Animals
75 Lego Star Wars: The Complete Saga
76 WWE SmackDown vs. Raw 2008
78 Thrillville: Off the Rails
79 Golden Compas
80 Beowulf
81 Scene-It
82 Bladestorm: The Hundred Year's War
84 Soldier of Fortune: Payback

Arkádovky

87 Switchball
87 Word Puzzle

XBOX 360 JAK HODNOTÍME?

8–10 JASNÁ VOLBA
Hra, která vám nesmí ujít

6–7 KVALITNÍ ZÁBAVA
Na špičku stále něco chybí

4–5 ČISTÝ PRŮMĚR
Počkejte na zlevněnou edici

2–3 VÁŽNÉ NEDOSTATKY
Nemá smysl se jim věnovat

0–1 TOTÁLNÍ ODPAD
Radši si uštrikujte svetr

XBOX 360 CO ZNAMENAJÍ IKONY?

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ — EXKLUZIVNÍ RECENZE: Pečlivé zhodnocení hry, které přinášíme dříve než ostatní.

JASNÁ VOLBA — JASNÁ VOLBA: Neexistuje žádný rozumný důvod, proč si nechat ujít tuto hru.

POUZE NA XBOX 360 — POUZE NA XBOX 360: Zcela nebo časově exkluzivní titul určený pro konzoli Xbox 360.

XBOX ARCADE POUZE NA XBOX LIVE ARCADE — POUZE NA XBLA: Hra je určena pouze pro službu Xbox Live Arcade.

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN NAJDETE NA DVD — NAJDETE NA DVD: Na našem disku se ukrývá hratelná ukázka či video z této hry.

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **200 Kč/200 Sk** na hru **Mass Effect** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/ www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód 071201. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **20. ledna 2008**.

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

200 Kč
sleva při nákupu hry

Mass Effect

Dost bylo fantasy! Zahoďte meče a štíty, teď jsou v kurzu kryogenní granáty a radioaktivní střelivo!

AUTOR: Jiří Sládek

PÍŠE SE ROK 2148 a pozemští vědci objevují pod povrchem Marsu odkaz dávné, na naše poměry nepředstavitelně vyspělé civilizace Protheanů. Díky studiu jejich artefaktů se lidská technologie skokově posunuje o několik staletí kupředu a ovládne vesmírné cestování nadsvětelnou rychlostí. Následuje objevování nových světů a jejich kolonizace; a také zjištění, že ve vesmíru nejsme sami.

Ba naopak, galaktické dálavy se hemží různými rasami, z nichž většina je sdružena v intergalaktické organizaci Koncil. I když jsou mnohé z nich k lidem nedůvěřiví, jsou obyvatelé Modré planety nakonec přijati a navazují s ostatními diplomatické vztahy. Nevraživost některých ras, skrytá či otevřená, ovšem přetrvává...

ZDÁNLIVĚ SNADNÁ MISE

Tohle zdaleka není celý úvod, ale jen jeho velice stručné shrnutí. Od počátku se ocitáte v roli nadějného důstojníka lidské flotily Sheparda, který se má stát hybnou silou událostí ovlivňujících celý známý vesmír. Začátek přitom, jak už je to obvyklé, není vyloženě dramatický – připravujete se na misi, při které je nutné zajistit transport nově objeveného protheanského artefaktu z lidské kolonie Eden Prime. Pro Sheparda to není jen úkol, ale také možnost dokázat své kvality dohlížiteli z řad nepříliš mírumilovných Turianů. Ve hře je totiž Shepardova kandidatura na přijetí mezi tzv. Specters, elitní agenty samotného Koncilu.

Už se nám to trochu zamotává, že? Ale věřte, že jde pořád jen o slabý odvar toho, jak propracovaný příběh s navzájem propojenými událostmi vás čeká dál. Snad nezkazím zábavu, když prozradím, že se vše samozřejmě zkomplikuje a vás strhnou události zahrnující intriky nebezpečného odpadlíka z řad Specters, agresi robotické rasy Geth a také hrozbu návratu mýtických Reaperů, kteří podle legend mají na

Proč rating 18+? Hra sice není přehnaně brutální, ale na dospěláky cílí mimo jiné lesbickým sexem!

„Tamhle u tý skály jsem před lety vykouřil svýho prvního jointa“

MASS EFFECT

DETAILY

VYDAVATEL: MICROSOFT ČR
VÝROBCE: BIOWARE
XBOX LIVE: NE
POČET HRÁČŮ: 1
V PRODEJI: OD 23. LISTOPADU
CENA: 1 799 KČ

svědomí zánik vyspělé protheanské civilizace a jsou hrozbou pro všechen život ve vesmíru.

VYBER SI, KAM POLETÍŠ

Pokud jste přípravu hry Mass Effect nesledovali, možná nevíte, že za vývojem hry stojí skvělí Bioware. Co to znamená? Třeba to, že se můžete těšit minimálně na stejně kvalitní zábavu jako v případě Star Wars: Knights of the Old Republic. Příběh je přitom mnohem propracovanější a neuvěřitelná je i obrovská volnost vašeho pohybu.

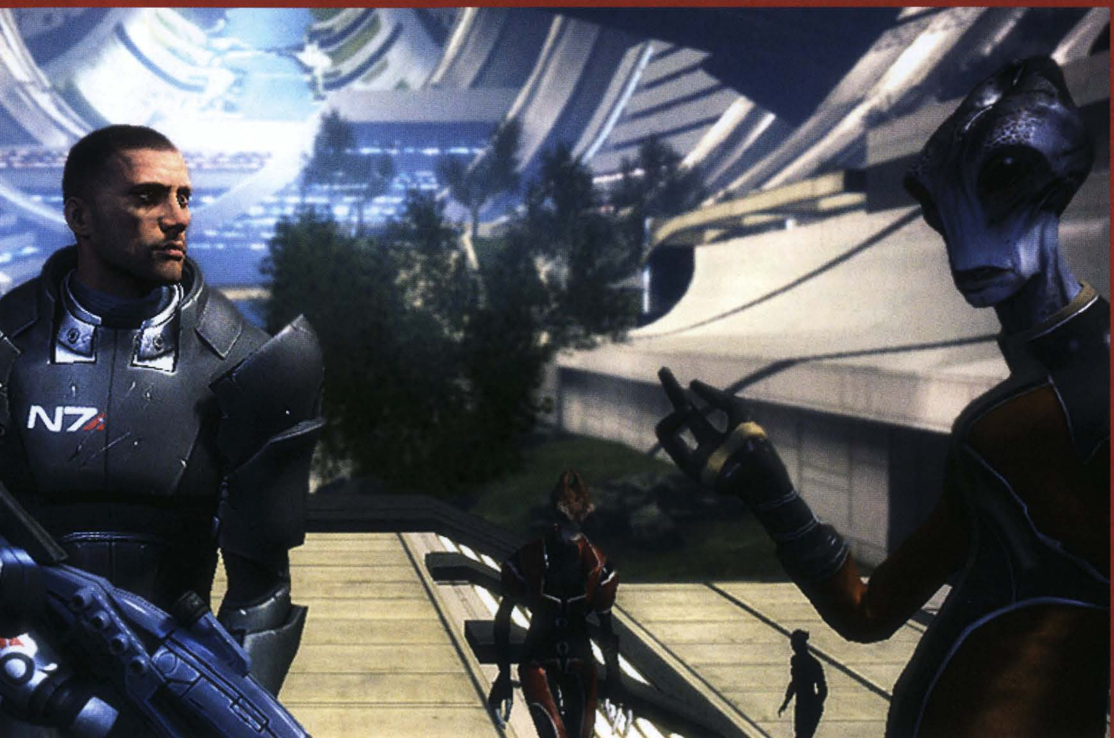
Nemám teď až zas tak na mysli nelineárnost v rámci jednotlivých lokací, ale rozhodování na globálnější úrovni. Poměrně brzy se totiž stanete kapitánem bitevníku Normandy, a ač jste částečně vázáni svými povinnostmi, můžete se relativně svobodně rozhodnout, na jakou planetu v jaké chvíli poletíte. Ano, připomíná to již zmíněný KotOR, ale možností a planet je mnohem víc.

»Fanoušci zbraňových statistik a kombinování jednotlivých částí vybavení si určitě přijdou na své

ROZMANITÉ PLANETY

Je ale pravda, že na většině z několika desítek planet nelze přímo přistát – zato je můžete oskenovat (stejně jako třeba pole asteroidů), a najít tak artefakt nebo ložisko nerostných surovin. Tyhle zajímavé věci, jejichž hledání vám pomůže splnit některé vedlejší questy, lze na některých planetách hledat i na vlastní pěst – provedete výsadek ve speciálním obrněném vozítku a po povrchu planety se sami projedete.

Kromě těchto více méně opuštěných míst samozřejmě budete také přistávat na různých základnách a vesmírných přístavech, a to na planetách, na které vás zavede hlavní příběhová linie. Zavítáte do měst, laboratoří, dolů a dalších lokací; většina z nich přitom není nikterak přehnaně rozlehlá, což usnadňuje orientaci.



UKECANÁ HRA

Během svých cest potkáte obrovské množství postav z řad všech možných vesmírných ras. Některé pro vás mají úkol, jiné radu, a další nabídnou obchod. Dialogy jsou poměrně košaté, a pokud máte na vysoké úrovni vyjednávací schopnosti, šarm a vyhrožování, leckdy dokážete šikovně vedeným rozhovorem vyřešit i ty nejzapeklitější situace, ve kterých by horké hlavy už sahaly po zbrani. Mimochodem, výše zmíněné vyjednávací „skilly“ je možné zvyšovat jen v případě, že máte dostatečnou reputaci, ať už dobrou (paragon) nebo zlou (renegade).

Toto balancování mezi čestným a sobeckým, nebo chcete-li mírumilovným a agresivním přístupem

Ve světě Mass Effect je čas i na klidné poklábosení v baru

KÁRA DO NEPOHODY

Obrněné vozítko Mako, se kterým se můžete prohánět po povrchu planet, není jen obyčejné přibližovadlo. Jde o vojenský obrněný vehikl, který vydrží nějaký ten zásah a také disponuje palubním kulometem a kanónem. Škoda jen, že se obě jeho zbraně docela dost přehřívají, podobně jako váš osobní arzenál. Pokud si nedáte pozor a nepřátelé vám „sundají" štíty (které se ovšem po čase dobijí), mohou přímo poškodit i plášť vozítka. Naštěstí jej můžete opravit pomocí univerzálního omni-gelu.

»Velká část úkolů má minimálně dvě různá řešení a pozadu nezůstává ani hlavní příběhová linie

„Počkejte, ještě chvíli si zahraju Arkanoid a pak půjdem"

do značné míry připomíná příklon ke světlé nebo temné straně Síly, který jsme si mohli vyzkoušet ve výborné sérii Knights of the Old Republic. S tím souvisí i značná nelinearita a svoboda volby; velká část úkolů má totiž minimálně dvě různá řešení, a pozadu nezůstává ani hlavní příběhová linie, která rovněž nabízí několik odlišných závěrů.

PŮLTUCET KUMPÁNŮ

Výše zmíněné RPG z prostředí Hvězdných válek bylo vůbec do značné míry pro autory v mnoha ohledech inspirací. Dalším příkladem za všechny budiž fakt, že vždy při výstupu z lodi si k sobě hlavní hrdina může do týmu přizvat dva parťáky. Postupem hry se dopracujete až k šesti spolubojovníkům, ze kterých si můžete svůj dvoučlenný doprovod vybírat. A je jasné, že nezůstane jen u lidí – naopak, váš tým představuje solidní sbírku podivných individuí.

A věřte, že vám přijdou k duhu. Mass Effect sice není čistě erpégéčkem, ale i přes propracovaný příběh a košaté rozhovory si užijete dost a dost střetů s nepřáteli. Probíhají v reálném čase poměrně divoce a trochu připomínají taktické akce typu Ghost Recon. Můžete se krýt za překážky a střílet zpoza nich, své kolegy ve zbrani pak čas od času pobídnete jednoduchým příkazem (přemístit se, zaútočit na ten a ten cíl). Přeci jen však nejsme ve střílečce, ale v RPG, takže hra asistuje při míření a výsledek střelby závisí zejména na kvalitě zbraně a atributech vašich hrdinů. Příjemné také je, že při přepnutí do jakéhokoli menu včetně výběru zbraně nebo speciálního útoku se hra zastaví, což je další vítané „odakčnění" jinak svižných přestřelek.

Povedené, až strhující boje ovšem kazí nepochopitelně rychlé přehřívání zbraní; můžu sice mlčky přehlédnout, že přehřátí zbraně po pár výstřelech je u galaktického komanda z dvaadvacátého století trochu nevěrohodné, nicméně skutečnost, že se tak boje zbytečně kouskují, je prostě otravná.

DETAILNÍ TVORBA HRDINY

Když už jsme nakousli atributy postav, rozeberme si je pořádně. RPG systém je v tomto směru velice povedený, jednoduchý na pochopení, ale přitom dostatečně popracovaný k vytvoření unikátních postav. Fandy žánru určitě potěší už vytváření hlavního hrdiny či hrdinky v úvodu hry – zvolíte si svůj původ (třeba sirotek protřelý ulicemi pozemských megaplexů) i vojenskou minulost (např. jediný přeživší z krvavé mise) a čeká vás také velice propracovaná úprava obličeje či výběr z již předem připravených.

Pro hru jako takovou je samozřejmě nejdůležitější výběr ze šesti profesí. Jde vlastně o tři zaměření a jejich „půlené" kombinace. Voják je specialistou na boj ve všech podobách, ovládá nejširší paletu zbraní a jako jediné povolání ve hře může nosit těžké bojové skafandry. Technik vyniká v manipulaci s elektronikou a rád si pohrává s výbušninami a jinými prstům nebezpečnými legráckami. Adept ovládá tzv. biotické síly, jež s jistou dávkou zjednodušení představují jakési psionické schopnosti a předurčují tuto postavu ke srovnání s mágem z fantasy světů. Vedle těchto

PRO SKLEROTIKY A GALAKTICKÉ CESTOVATELE

Hra nabízí výbornou podporu pro všechny, kteří si neradi cokoliv pamatují. V menu totiž najdete přehledný zápisník s hlavními a vedlejšími úkoly, databázi zajímavých informací a také přehlednou mapu s označením všech důležitých míst. Kromě mapy dané lokace vás čeká na křižníku Normandy také podrobná mapa galaxie s mnoha hvězdnými systémy, díky které si můžete snadno naplánovat cestu za dalším dobrodružstvím.

profesí je na výběr také Infiltrator, mix vojáka a technika, Vanguard představující kombinaci vojáka a adepta, a konečně Sentinel ovládající technické a biotické schopnosti.

Později, po splnění dostatečného množství úkolů pro velení lidské flotily, navíc povýšíte a budete si moci vybrat další specializaci; například v případě Infiltratora je na výběr bojovější Commando nebo techničtější Operative. Mezi výše uvedené základní profese spadají i charaktery, které se k vám postupně přidají; spravedlivě přitom každá postava představuje jedno povolání, i když s určitými odchylkami – například kroganský Battle Master Urdont Wrex je stejně jako Vanguard mixem vojenské a biotické specializace, ale rozložení vlastností je drobet odlišné.

HACKOVÁNÍ JEDNA RADOST

S rostoucími zkušenostmi se zlepšuje jak hlavní hrdina, tak jeho kolegové, přičemž každá nová úroveň znamená příjemnou povinnost rozdělení několika bodíků mezi schopnosti jednotlivých hrdinů. Kromě zbraňových schopností jde také o biotické síly (nebo chcete-li, kouzla) a dovednosti potřebné například pro hackování do počítačů nebo otevírání zajištěných skříněk a sejfů.

I tyto činnosti si totiž ve hře notně užijete. Máte-li dostatečnou úroveň dané dovednosti, můžete se pustit třeba do otevření bedny se zbraněmi – lze si přitom vybrat, zda objekt otevřete manuálně nebo automaticky. První varianta vyžaduje trochu postřehu; jde totiž o jednoduchou minihru, ve které je zapotřebí ve správném pořadí stisknout tlačítka na gamepadu. Zvolíte-li automatické řešení, nemusíte si nijak lámat prsty, zato ale spotřebujete omni-gel, univerzální technické udělátko, které si můžete doplňovat třeba rozebíráním nepotřebných věcí v inventáři.

A věřte, že předmětů je ve hře neuvěřitelné množství. Ponejvíce jde o zbraně všech možných značek, které jsou rozděleny do čtyř kategorií – pistole, brokovnice, útočné pušky, odstřelovací pušky. Pak samozřejmě pancíře, lehké, střední a těžké, a také upgrady vašeho arzenálu. Je libo lepší zaměřovací systém, tvrzený povrch brnění, nebo třeba kryogenní střelivo? Máte ho mít. Fanoušci zbraňových statistik a kombinování jednotlivých částí vybavení si určitě přijdou na své.

PASTVA PRO OČI

Již před vydáním lákaly ke hře ukázky skvělé grafiky, ať už formou screenshotů či nadějných videí. A řekněme si to na rovinu, naše naděje nebyly plané. Zejména postavy jsou opravdu až neuvěřitelně detailní, včetně mimiky obličeje nebo třeba gest při rozhovoru.

Po technické stránce hře není co vytknout, snad až na nepříliš detailní a dosti strohé textury na povrchu planet. A vlastně ještě jedna drobnost – snad všechny výtahy ve hře jsou na můj vkus dost pomalé a jejich používání tak až zbytečně může rozkouskovat jinak strhující atmosféru.

Coby zlomyslný hnidopich jsem samozřejmě na hře pár mušek nalezl, nicméně na celkovém verdiktu to nic moc nemění. Mass Effect je špičkový titul a pro mne jako velkého fandu RPG v podstatě nejlepší hra roku. Skvělý, až filmový příběh jde ruku v ruce se strhující hratelností a značnou volností jednání, třešničkou na již tak dost sladkém dortu je pak grafické zpracování. Tleskám a klaním se vývojářům… a odcházím opět nažhavit motory svého vesmírného křižníku.

XBOX 360 VERDIKT

MASS EFFECT

- ✓ Příběh a atmosféra
- ✓ Nelinearita
- ✓ Propracovaný vesmír
- ✓ Grafika... a mnoho dalšího
- ✗ Přehřívání zbraní, pomalé výtahy...
- ✗ ...čili spíše drobnosti

HODNOCENÍ

KOLOSÁLNÍ VESMÍRNÉ DOBRODRUŽSTVÍ, KTERÉ STRČÍ DO KAPSY VĚTŠINU SOUČASNÝCH RPG. NEMÁ SMYSL O NĚM DÁLE PSÁT, TO PROSTĚ MUSÍTE SAMI VYZKOUŠET.

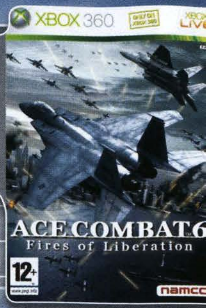
9,3

Ace Combat 6: Fires of Liberation

Nadzvukové peklo v pětitisících stopách

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION	
VYDAVATEL:	ATARI
VÝROBCE:	NAMCO BANDAI
XBOX LIVE:	ANO, 2–16
POČET HRÁČŮ:	1
V PRODEJI:	OD 23. LISTOPADU
CENA:	1 699 KČ

DETAILY



AUTOR: Karel Kališ

Přiznejme si to, na Xboxu spíš narazíme na střílečku z prostředí války hospodyněk o poslední pytlík cukru v supermarketu, než na kvalitní rejdění nadzvukovými rychlostmi v oblacích. Pro rýpaly dychtivě skandující „Over G Fighters" – říkal jsem KVALITNÍ! Až teď nastal čas pění chvalozpěvů vyjednávačům z Microsoftu, kteří umetli runway pro exkluzivní přílet největších konzolových leteckých es, japonské sérii Ace Combat. Ta sice posledních pár let stagnovala (i když za podobnou stagnaci by asi tvůrci průměrného herního smetí dali celý svůj rozpočet), ale co jiného by se mělo stát lepším impulzem pro vymetení pavučin ze zatuchlé komory než přechod na novogenerační zábavní skříňky?

VÁLKA VÍCE TVÁŘÍ

Na první pohled, pokud pomineme vizuální pozlátko, si však nevšimneme žádné výrazné změny. Ace Combat 6 rozehrává svoje tradiční divadélko epického válečného konfliktu, ve kterém proti sobě stojí dvě nové země: Republika Emmeria (ti hodní) a Federální republika Estovakia (ti zlí). Vy coby emmerijský elitní pilot zasednete za knipl nejmodernějších stíhaček, abyste vyčistili oblohu od špíny z Estovakie. Ačkoliv se může zdát, že se jedná o hrdinný válečný epos jednoho muže, vše je trochu jinak. Ace Combat se vždy snažil do války vnést i určitý lidský prvek, zhnusení z bojů, osudy obyčejných lidí... jednoduše pestrou škálu emocí. Zatímco řádění na nebi se děje v rytmu vysoko oktanové akce, děj posouvaný dlouhými cutscénami plyne v pozvolnějším, až lehce nostalgickém tempu.

Sledujete totiž osudy hned několika lidí, kteří nemají takřka nic společného s vámi, hlavním hrdinou. Předně tu máme mladou ženu vracející se do obsazené

HRA VS. SKUTEČNOST

F-16 Fighting Falcon

Mirage 2000-5

A-10A Thunderbolt II

F/A 18F Super Hornet

F-117 Nighthawk

PRŮVODCE VIRTUÁLNÍHO LETCE

Kamera sledující zaměřený cíl. Efektní šumění a výmluvná nápis Destroyed napovídá, že z cíle je hromada ohořelých plechů. Dobrá práce.

HUD – Neboli head up display, základní pomůcka každého letce. Najdete tu údaje o směru, výšce, rychlosti, skóre a časový limit (to u skutečných letadel není) plus spoustu dalších užitečných věcí. Momentálně hezky červeně svítí, protože je na vás zacílena nepřátelská raketa.

Shora dolů: úroveň ESM (čím vyšší, tím snadněji se navádějí vaše rakety), munice do kanónu (nekonečno, takže nešetřete), počet základních raket, stav speciálních zbraní a poškození letadla. Na grafickém znázornění vidíte i dobu do vystřelení další rakety (ikona rakety se pomalu naplňuje).

Minimapa, velmi užitečná. Dá se oddalovat do několika úrovní, což je nezbytné pro přehled o jednotlivých operacích. Jejich stav vidíte v „chlívečcích" dole (tady zrovna žádné operace nejsou). Cíle jsou klasicky rozlišeny barvami, kritické objekty v dané misi jsou v kroužku.

»Je opravdu radost z rádia slyšet vystrašené hlasy protivníků a nadšené spolubojovníků, když se Geruda tým (vy a váš wingman) objeví na scéně

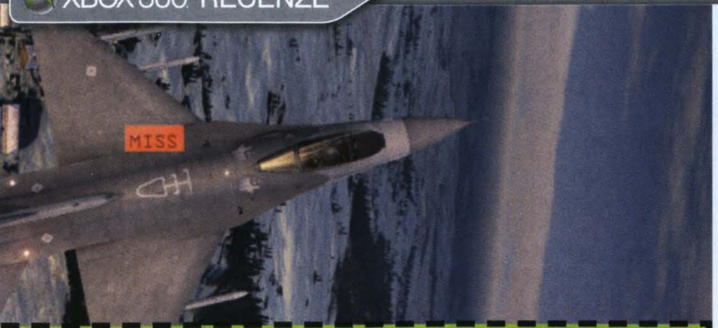
Emmerie, aby našla svoji domněle mrtvou dceru. Během svého putování se seznámí s mladou studentkou z Estovakie, jež se chce pro změnu vidět se svým přítelem, pilotem elitní estovacké perutě. Pak tu máme posádku emmerijského tanku, která zná tajnou cestu do sejfů v hlavním městě a snaží se z války něco vytřískat, a estovackého pilota, jemuž zranění „vzalo křídla". Životní cestičky všech postav se postupně splétají, aby se protaly ve sladkobolném závěru, kterému nechybí ani trocha správného patosu.

Jeho přítomnost pocítíte i v misích, i když zde je dávkován trochu jiným způsobem. Spíše než o citový průplach se jedná o masivní masáž vašeho ega. Jako tradičně se hra snaží stylizovat vás do role esa, které sedí za virtuálním kniplem a sbírá sestřely jako jablka ze stromu. Proto za celou hru neřeknete jediné slovo, i když vzduchem neustále bzučí čilý rádiový ruch. Jak se postupně prokousáváte dál, vás věhlas sílí a je opravdu radost z rádia slyšet vystrašené hlasy protivníků a nadšené spolubojovníků, když se Geruda tým (vy a váš wingman) objeví na scéně. Přehnané? Možná, ale rozhodně vtahující do hry.

VZHŮRU DO NEBES

A o maximálním ponoření do hry je Ace Combat 6 především. Nečekejte žádný hyperrealistický simulátor, ve kterém je jenom zapnutí vyhřívání sedačky prací na deset minut. Nedoufejte ale ani ve ztřeštěnou arkádovou záležitost. Sedíte v moderní stíhačce, ne multifunkčním vesmírném topinkovači. Proto sice máte nekonečno paliva i munice do kanónů a desítky raket, ale zároveň se potýkáte s letovým modelem, kde není problém v příliš malých rychlostech propadnout do vývrtky. V menu si lze navíc podle chuti vybrat mezi arkádovým a reálnějším ovládáním, díky čemuž si úžasný pocit z nadzvukového létání užijí naprosto všichni.

Ace Combat vás prostě donutí zadržet dech a je jedno, zda je to při letu v pár desítkách metrů nad zemí, kdy se spodkem letadla takřka dotýkáte špiček stromů a kličkujete před ocelovým deštěm z pozemních AA zbraní, při průletech úzkými tunely, či naopak vysoko na nebesích, kde zuří brutální masivní bitvy několika desítek letadel. Xbox 360 konečně nabízí dostatečný výkon, aby se na jednom bojišti mohlo utkat víc jednotek a tvůrci toho využili do krajností. Pocit, že jste opravdu ▸▸



XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

100 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **Ace Combat 6: Fires of Liberation** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód 071204. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **20. ledna 2008**.

»Xbox 360 nabízí dostatečný výkon, aby se na jednom bojišti mohlo utkat víc jednotek a tvůrci toho využili do krajnosti

uprostřed války, nikdy nebyl intenzivnější.

Už předchozí hry předvedly pár opravdu zběsilých bitev, ale proti šestce je to nic. Počet jednotek na bojišti bez problémů přesahuje stovkovou hranici jen na straně protivníka a okamžiky, kdy je akce tak intenzivní, že kouř z vystřelených raket pomalu zastiňuje slunce, se vám vryjí hluboko do paměti. Ostatně vyzkoušejte si demo na Xbox Live s první misí, která je ve skutečnosti jen pomalým rozjezdem.

KAM DŘÍV SKOČIT

Větší počet jednotek donutil pochopitelně tvůrce rozšířit bojiště a do určité míry i překopat koncept misí, což je největší změna. Nově se tak většina misí skládá z hned několika paralelně probíhajících operací. Ideálním příkladem je vylodění ne nepodobné slavné Omaha Beach. Zatímco na pláži přistávají výsadkové lodě, které potřebují ochránit, o kus dál se bojuje o předsunuté letiště a na druhé straně se zase spojenecké lodě snaží získat nezbytné těžařské plochy. A mezi tím všim jste vy.

Na začátku mise si sice můžete vybrat, u které operace začnete, ale průběh boje vás víceméně donutí zúčastnit se všech, podle toho, jak se situace zrovna vyvíjí. Opravdu se vyplatí poslouchat rádiovou komunikaci, kde si jednotlivé útočné skupiny říkají o pomoc, ale zkuste si dávat pozor, když se zrovna kočkujete s pěti nažhavenými Su 33. Věřte tomu, že pokud nejste kovaný angličtinář, občas vám něco unikne a danou operaci prostě nesplníte.

Naštěstí není potřeba je zvládnout všechny a všude taky být nemusíte, spojenecké jednotky se o sebe dokáží postarat. Navíc často poskytnou vítanou pomoc. Podle vašich bitevních úspěchů se pozvolna nabíjí speciální ukazatel, který vám dovoluje povolat si pomoc ze vzduchu, země či vody. Bojiště se díky tomu stává opravdu živoucím a neslouží jen jako kulisy pro vaše běsnění. Další novinkou je možnost přistát na předsunutém letišti přímo v boji a doplnit munici. Pochopitelně pokud se vám prvně nepodaří jej osvobodit, máte smůlu. Zmínit bych se mohl i o systému vzdušné ESM podpory, která ve zkratce zlepšuje navádění vašich raket a provádí pravý opak s protivníkovými. A pochopitelně i nepřátelská strana má možnost ESM podpory...

OCELOVÍ PTÁCI ONLINE

Nový systém volnějších misí má bohužel stinnou stránku v tom, že jednotlivé operace jsou si docela podobné, pouze se mění lokace bojiště. Stereotyp boří tradiční nezapomenutelné úkoly, třeba průlet úzkým kaňonem, aby vás nezachytily radary, či útok na létající pevnost vskutku gargantuovských rozměrů, nemluvě o zběsilé přestřelce za doprovodu oslavných ohňostrojů. Závěrečná mise podbarvená dětskými chorály je už jen třešinkou na špičce našlehaného dortíku. Věčná škoda, že nezapomenutelných událostí je pouze pár a Ace Combat 5, kde tvůrci kladli jeden špek za druhým, se nekoná. Nepotěší ani celkový počet misí, i přes jejich větší délku je patnáct opravdu skromné číslo a kampaň bude za vámi dřív, než se nadějete.

Zábavu naštěstí nakopává bohatá a hlavně chytlavá online hra. Můžete si to rozdat až v 16 hráčích ve variaci na klasický deathmatch (zde jako Battle Royale), týmový deathmach pro dva čtyřčlenné týmy (Team Battle) a nebo assault (Siege Battle), tedy kdy jedna strana brání určité objekty a druhá se je snaží zničit, aby se role posléze obrátily. Nechybí ani možnost kooperativního hraní (Co-op Battle).

LETECKÉ FOTKY

Nebýt trochu problematické orientace v menu, neměl bych hře co vytknout. Léta leštěný soubojový systém nemá slabších míst a v té záplavě first person střileček působí Ace Combat jako velmi milé osvěžení. A jistě, nesmíme zapomenout ani na vyleštěnou grafiku, kterou poskytují všichni ti super výkonní trpaslíci (jakkoli se nás téma o vnitřnostech Xboxu snaží přesvědčit o opaku) schovaní pod plechovou deskou s prolisem Xbox 360. Ace Combat 6 vypadá jedním slovem fantasticky. Modely letadel jsou zrcadlovým odrazem svých reálných předloh, světelnými efekty grafici nešetřili, a když přidáme už zmiňovaný vysoký počet jednotek na scéně, musí všem zákonitě propadnout čelist. Zvlášť, když akce za žádných okolností netrpí jakýmkoli znatelným zpomalováním. Pravda, terén v nízkých výškách nevypadá absolutně fotorealisticky, ovšem to je jen malá šmouha na jinak čistém vizuálním kabátku.

Stejně tak na jedničku obstojí celá zvuková stránka hry. Ať už se jedná o špičkový dabing v cutscénách i rádiových hovorech nebo tradičně silný soundtrack míchající dravou elektronickou hudbu s jemnější orchestrální, nahranou Bulharským symfonickým orchestrem. Už tak dynamickou akci správný hudební podkres ještě zvýrazňuje a herní zážitek se posouvá o notný kus dál.

Ace Combat 6 je prostě tradiční trefou do černého pro všechny milovníky dštění zkázy v rychlostech bořících zvukovou bariéru. Série konečně pokročila o znatelný kus vpřed, a ačkoliv nejsme se všemi aspekty dokonale spokojeni, rozhodně dáváme v císařském hodnocení palce vzhůru. Ave Ace Combat!

DO NEBES BEZ KNIPLU

Jaká nespravedlnost! Virtuální letci v Americe si mohou užívat vysokooktanové akce se svými klacky (ehm) pevně v rukou, ale do Evropy se zatím speciální bundle hry s kvalitním Hotas (kombinace joystick a plynová páka) od proslulých mistrů na poli herních ovladačů Hori nechystá. Nezbývá, než si nabrečet do letecké kukly a doufat v lepší zítřky. Ace Combat 6 je ale úžasný i na joypadu.

XBOX 360 VERDIKT

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

- ✓ Dravá akce
- ✓ Fotorealistická grafika
- ✓ Výborná hudba
- ✓ Bohatá replayabilita
- ✗ Podobná náplň misí
- ✗ Občas informační šum

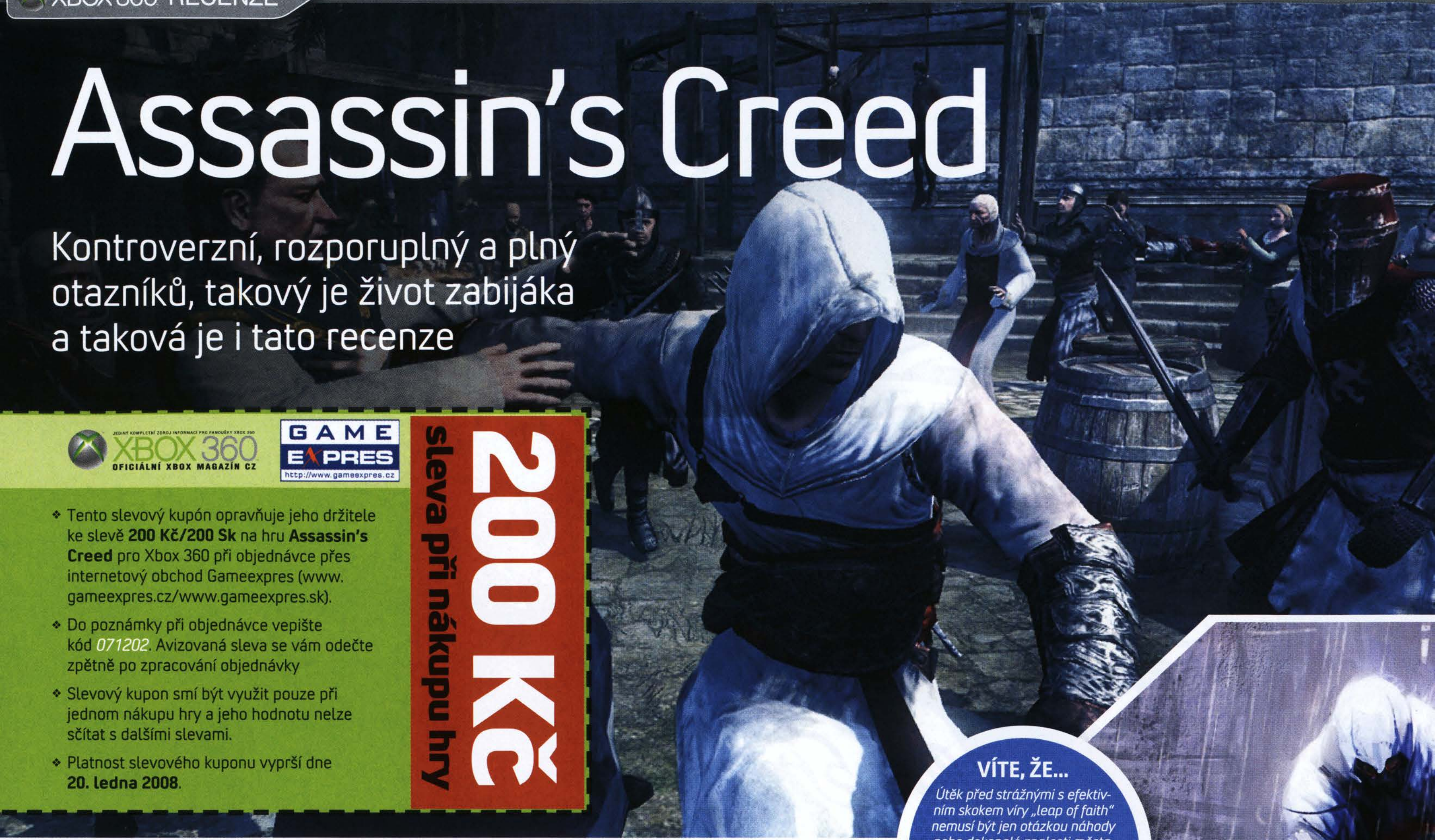
HODNOCENÍ

JEDNOZNAČNĚ NEJLEPŠÍ LETECKÁ HRA PRO XBOX 360. ČERT VEM FAKT, ŽE VLASTNĚ KONKURENCE TAKŘKA NEEXISTUJE.

8.4

SILNICE JE TVÝM MALÍŘSKÝM PLÁTNEM.
UMĚNÍ NA SILNICI. TAK SE TOTIŽ VYHRÁVAJÍ ZÁVODY. DRIFTY. SMYKY. GUMOVÁNÍ. VYHECUJ DAV A ZVYŠ SI SKÓRE PŘESNOU JÍZDOU VE VYSOKÉ RYCHLOSTI. KAŽDÝ TVŮJ MANÉVR SE PODEPÍŠE. NEJEN NA SILNICI, ALE TAKÉ V KŘEHKÉM SEBEVĚDOMÍ OSTATNÍCH ŘIDIČŮ. XBOX.COM/PGR4
PGR4
PROJECT GOTHAM RACING®
Microsoft game studios
BIZARRE CREATIONS
3+
www.pegi.info
© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360 jsou ochrannými známkami skupiny společnosti Microsoft
Jump in.
XBOX 360

Assassin's Creed



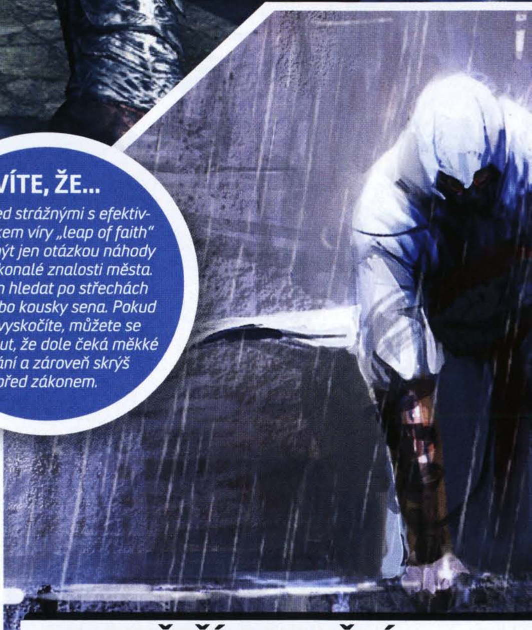
Kontroverzní, rozporuplný a plný otazníků, takový je život zabijáka a taková je i tato recenze

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

200 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **200 Kč/200 Sk** na hru **Assassin's Creed** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *071202*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **20. ledna 2008**.

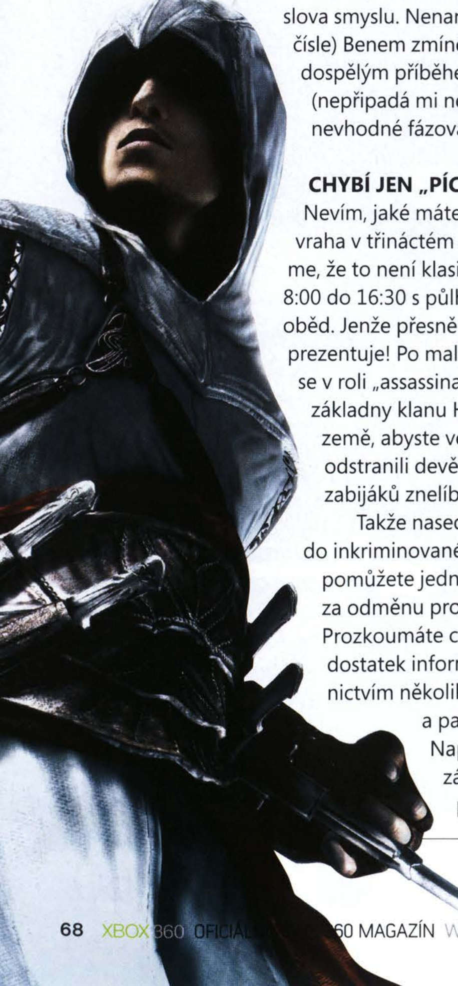


VÍTE, ŽE...

Útěk před strážnými s efektivním skokem víry „leap of faith" nemusí být jen otázkou náhody nebo dokonalé znalosti města. Stačí jen hledat po střechách ptáky nebo kousky sena. Pokud z nich vyskočíte, můžete se spolehnout, že dole čeká měkké přistání a zároveň skrýš před zákonem.

AUTOR: Honza Morkes

ZKUŠENÝ ZABIJÁK musí mít alespoň dvě tváře – nenápadnou či obyčejnou (když se snaží splynout s davem), kterou hbitě vystřídá nelítostná a odhodlaná v okamžiku, kdy je nutné odstranit cíl. Stejná schizofrenie se přenesla i na Assassin´s Creed, bohužel v negativním slova smyslu. Nenarážím tu na (v minulém čísle) Benem zmíněnou rozporuplnost mezi dospělým příběhem a dětskou obtížností (nepřipadá mi neadekvátní), jako spíše na nevhodné fázování hry.



CHYBÍ JEN „PÍCHAČKY"

Nevím, jaké máte představy o povolání vraha v třináctém století, ale asi se shodneme, že to není klasická kancelářská práce od 8:00 do 16:30 s půlhodinovou pauzou na oběd. Jenže přesně tak ji Assassin's Creed prezentuje! Po malém úvodním představení se v roli „assassina" Altaira vrháte ze základny klanu Haššašším do nitra Svaté země, abyste ve třech městech postupně odstranili devět záporáků, kteří se vůdci zabijáků znelíbili.

Takže nasednete na koně, vydáte se do inkriminovaného města, před branami pomůžete jednomu mnichovi a ten vás za odměnu provede přes stráže. Prozkoumáte celou čtvrť, abyste posbírali dostatek informací o svém cíli (prostřednictvím několika typů vedlejších úkolů), a pak se vydáte do akce.

Napoprvé je to skvělá zábava, jenže totéž vás čeká podruhé, potřetí, posedmé... podeváté. Kde je nějaká změna?

MĚSTO SKVĚLÉ, ALE...

Nečekám, že vrah bude ve volných chvílích háčkovat nebo pomáhat dětem s úkoly do školy, ale že není vražda jako vražda, dokázal již Hitman, tak proč nemohli i tvůrci z Ubisoftu? Proč navrhli devět naprosto shodných „misí", jež se liší pouze výběrem cíle? Proč nevymysleli další vedlejší úkoly nebo alespoň jejich variace? Problémem Assassin's Creedu není obtížnost, ale degenerace hry do série stále se opakujících činností. Je to jako hrát střílečku se třemi úrovněmi (ve hře jsou tři města), kde pouze přibývají nepřátelé a dostupné zbraně. I kdyby to byla naprosto skvělá „střílečka" (a Assassin skvělý rozhodně je), stejně vás začne nudit. Přitom mnohé pasáže včetně zajímavého vyvrcholení ukazují, že to jde i jinak, a Altair zvládá i čistě bojové úkoly, aniž by to byla nuda.

Celkové vyznění gamedesignu je ovšem chudé a stereotypní. Naproti tomu level-design, kterého jsem se dlouho obával, je zvládnutý na jedničku. Pobíhání po městě, rozrážení davů, poskakování po střechách i závrať nahánějící překonávání úzkých kmenů ve velké výšce je naprosto plynulé a jednoduché na zvládnutí. Nemusíte mít do hlavy vrytý plánek města a vědět metr po metru, kde zabočit a kam skočit, můžete jen utíkat a improvizovat.

Budovy a uličky jsou připraveny tak, že se vždy nabízí spousta různých možností, kudy se

Hra stojí na myšlence vzpomínek předků, které jsou uloženy v DNA každého člověka. Hlavní hrdina je uvězněn korporací, která se snaží pomocí speciálního přístroje vydolovat důležitá data z jeho mozku – právě z období křižáckých válek.

3 NEJVĚTŠÍ OBVINĚNÍ

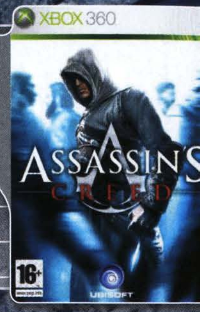
VŠECHNO DOKOLA
Chcete-li návod, jak zabít jakoukoli krásnou věc, dbejte rad Assassin´s Creedu – opakujte ji stále dokola. Nechte je přiběhnout do města, donutit je vylézt na devět rozhleden, zachránit deset civilistů od šikanizujících strážníků, vyslechnout jeden rozhovor, okrást dva informátory, zmlátit zaplaceného PR managera a posbírat dvacet vlajek. A tak pořád dokola, pořád dokola, pořád dokola, pořád dokola...

BOJE V PŘÍSTAVU
Fungování Assassin´s Creedu je postaveno na městské zástavbě, pobíháte po ulicích, střechách, ale když nějaký skok nevyjde, nic se neděje. Seberete se, vymyslíte jinou cestu a běžíte dál. Když se však v jedné části hry dostanete do přístavu, sranda končí. Altair nemá vodu rád a každý skok mimo loďku nebo kůl znamená restart. Začít znovu patnáctkrát do minuty je nový redakční rekord!

VLAJKY JSOU TRAPNÉ
Vraždit? Ano. Okrádat strážné? Ano. Utíkat? Ano. Jsou věci, které zkrátka od náplně práce vraha neoddělíte. Ale proč se autoři zhlédli v trapném úkolu, spočívajícím ve sbírání vlajek po střechách domů v časovém limitu, opravdu netušíme. Celá hra se tváří nesmírně dospěle a realisticky, vše dává smysl a pak přijde tohle!

ASSASSIN'S CREED — DETAILY

- **VYDAVATEL:** CENEGA
- **VÝROBCE:** UBISOFT MONTREAL
- **XBOX LIVE:** NE
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **V PRODEJI:** OD 13. LISTOPADU
- **CENA:** 1 799 KČ



»Budovy a uličky jsou připraveny tak, že se vždy nabízí spousta různých možností, kudy se vydat, a tak ani po zalarmování půlky městských stráží není nic ztraceno

vydat, a tak ani po zalarmování půlky městských stráží není nic ztraceno. Stačí jen využívat nabídky prostředí. Když šplháte po domech, můžete se spolehnout, že stupátka nikdy neskončí v půlce, že na každou budovu se dá nějakým způsobem vyšplhat a přinejhorším i seskočit dolů. Uličky jsou různě široké, což je nutné vzít v úvahu, a plné korzujících obyvatel, kteří při útěku zavazí. Prostředí se zkrátka nedá nic vytknout. Pokud se začnete chovat podivně, stráže vás začnou sledovat, takže musíte často zpomalit a splynout s davem a opatrně se prodírat mezi lidmi. Paráda!

CHCI ZPÁTKY DOMŮ!

Této výhody (podobný fungující systém zatím nebyl nikde k vidění – v GTA jsou lidé spíše jako loutky) ovšem Assassin's Creed nedokázal využít. Není to určitě špatné, ale vynikající hra musí být vynikající ve všech atributech. Prostřední část Altairových dobrodružství vysoko posazenou laťku nepřekonává. Dopředu vás nežene radost z hraní, ale spíš touha se dozvědět, co bude dál. Je to jako... stereotypní práce.

Proto budete vítat, když se děj „vrátí" do roku 2012, odkud jste do světa křižáckých válek vysíláni. Znamená to totiž vítaný posun v příběhu a změnu prostředí. Jakkoli jsou Akkon, Jeruzalém i Damašek rozdílná města, kvůli identickým úkolům se z nich postupně stanou jen odlišně namalované kulisy. Assassin's Creed dokázal nabídnout spoustu zajímavých nápadů, poutavý příběh i uvěřitelně fungující městské prostředí. Tím se ovšem invence tvůrců vyčerpala, na skvělém základu je totiž vystavěna jen opakující se šichta středověkého vraha, která jen občas dokazuje, že trocha invence dělá divy.

3 BODY OBHAJOBY

JEDINEČNÝ PŘÍBĚH
Dobro vs. zlo, zabij zloducha a zachraň svět? Kdepak, Assassin's Creed je jiná liga. Nitky příběhu se odkrývají postupně a opatrně. Do konce hry si nemůžete být jisti, kdo je kdo a jak se vše vyvine. Závěr vás navíc po uspávající střední části překvapí nejedním zvratem. Navíc si tvůrci nechali otevřená vrátka pro další díly.

ULICE JE SKVĚLÁ!
Ulice města spolu se střechami, trámy a žebříčky tvoří naprosto skvělé pozadí pro pobíhání, utíkání od stráží nebo potyčky. Nemusíte příliš přemýšlet, mít připravenou cestu od A do Z, stačí se jen rozběhnout, dobře sledovat okolí a využít jeho možností. Nepovede se? Nevadí, proběhněte kolem pomocníků, kteří zadrží stráže, přeskákejte nad hlavami civilistů a skryjte se třeba na střeše nedalekého kostela!

GRAFIKA, GRAFIKA, GRAFIKA!
Technické zpracování by bylo hříchem nezmínit. Hra vypadá skvěle, světlé nádechy barev originálně a pohyby jsou plynulé. Každé město má svou vlastní atmosféru, a i když vyšplháte na nejvyšší bod okolí, pořád vidíte jednotlivé postavy, jak pochodují dole v ulicích. Pocit, že můžete kamkoli, tím získává na síle.

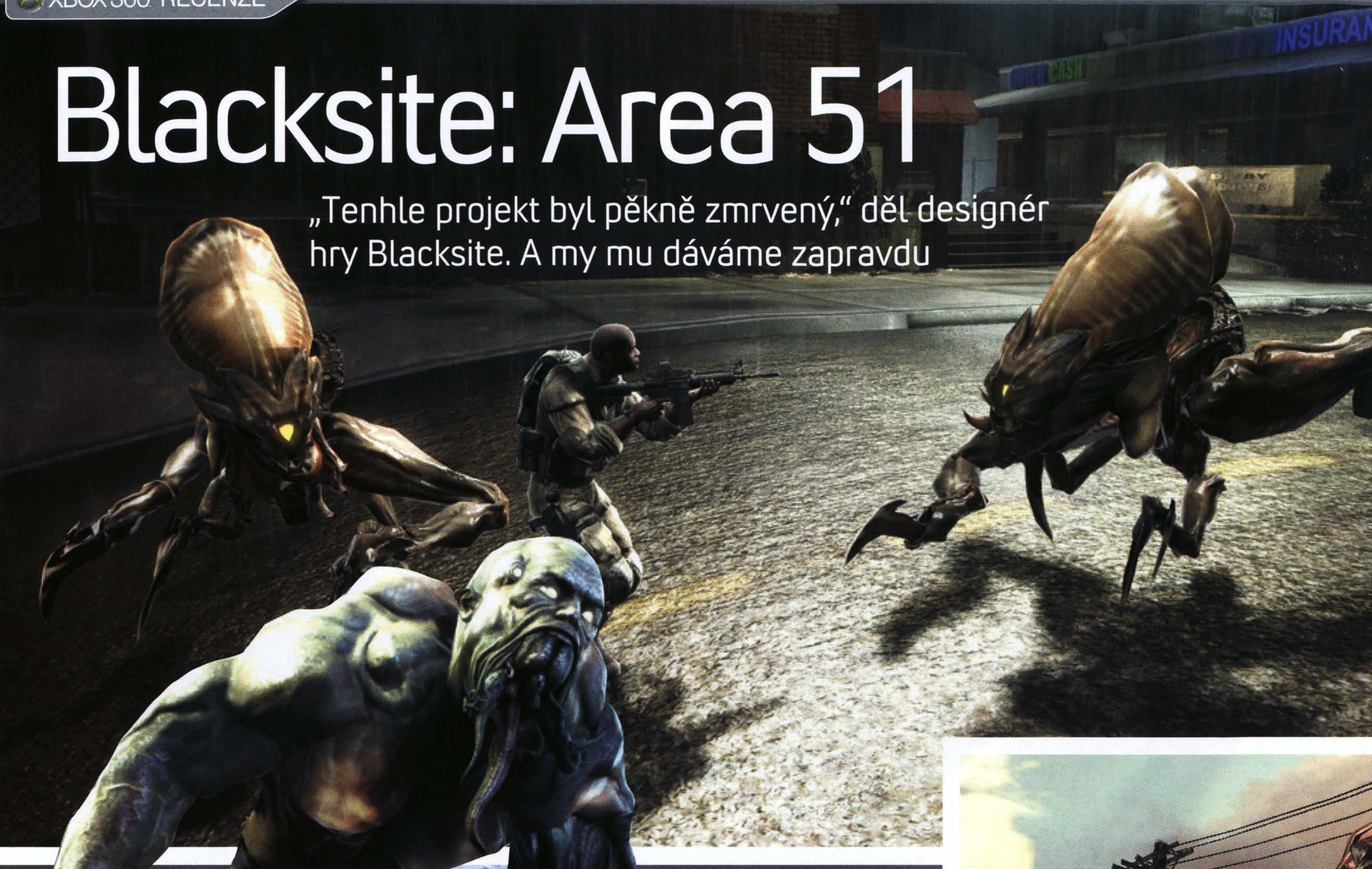
XBOX 360 VERDIKT — ASSASSIN'S CREED

- ✓ Skvělá příběhová linie
- ✓ Zpracování měst
- ✓ Grafika a hudba
- ✓ Chování obyvatel
- ✗ Stereotypní odstraňování cílů
- ✗ Minimální překvapení ve střední části

HODNOCENÍ

SKVĚLÉ ZPRACOVÁNÍ MĚST, ZAJÍMAVÉ HERNÍ INOVACE, POUTAVÝ DĚJ I ÚŽASNÉ VZEZŘENÍ DALY ZÁKLAD PRO HRU ROKU. BOHUŽEL TITUL KANDIDUJÍCÍ NA TUTO POZICI MUSÍ MÍT I NÁPLŇ, KTERÁ NEVZNIKALA TECHNOLOGIÍ „COPY&PASTE". PROMIŇ JADE, ALE ČEKALI JSME TROCHU VÍC.

7.6



Blacksite: Area 51

„Tenhle projekt byl pěkně zmrvený," děl designér hry Blacksite. A my mu dáváme zapravdu

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

100 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **Blacksite: Area 51** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/ www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *071205*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **20. ledna 2008**.

AUTOR: Karel Kališ

HOŠI, SPLESKEJTE to nějak dohromady, však on už si to nějakej trouba koupí." Jestli podobně nezněla poslední věta před odesláním master disku s Blacksite: Area 51 do lisovny, tak sním svojí sbírku holandských ručně háčkovaných přehozů přes postel. Pravda, od hry jsme v redakci nečekali nic světoborného, „pouze" zábavnou střílečku v netradičním prostředí s kupou obligátního šmejdu z vesmíru na odstřel, jako přinesl duchovní otec v podobě Area 51. A demo povalující se již několik měsíců na Xbox Live tomu i napovídalo. Fragment mise, odehrávající se v malém, deštěm bičovaném, nevadském městečku Rachel, nabízel správný mix divoké akce s děsivými momenty, vše postavené na očím líbivém Unreal enginu 3. Ovšem plná verze ukázala, jak moc nás mají v kancelářích Midway za šašky.

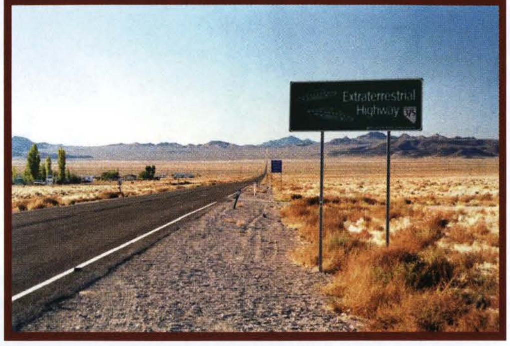
PŘES PŮL SVĚTA ZA MIMOZEMŠŤANY

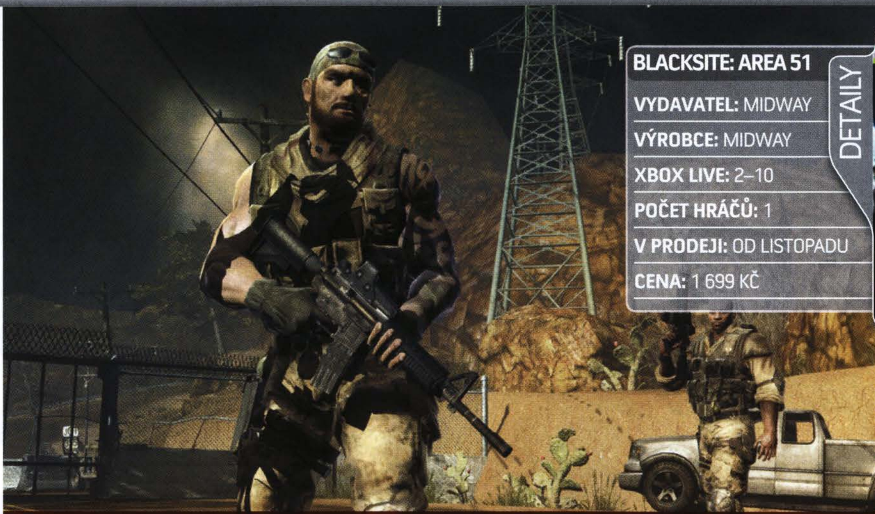
Už začátek hry vás může vyvést z rovnováhy zcela odlišným prostředím, než nabízelo demo. Úvod zastihuje našeho hrdinu Aerana Pierce, člena elitních jednotek Delta Force, hledajícího v Iráku ukryté zbraně hromadného ničení. Po několika olověných konverzacích s místními armádními složkami nachází na dně opuštěného výzkumného zařízení místo obličeje leptajících chemikálií či podobného svinstva podivná organická stvoření. Střih. Příběh se přesunuje vpřed o několik let a tentokrát Aerona čeká další mise na území rodných Spojených států, přesněji uprostřed Nevadské pouště. Ano, přesně té, kde se ukrývá záhadami opředená Oblast 51.

V duchovním předchůdci, hře Area 51, namluvili dvě z hlavních rolí David Duchovny (herec, agent Fox Mulder) a Marilyn Manson (známý zpěvák).

RACHEL – KDE ŠEDIVÁCI DÁVAJÍ DOBROU NOC

Rachel je poslední obývané místo poblíž proslavené Nellis Air Force Range a Oblasti 51 a jako takové se stává vítaným cílem turistů, ufologů, konspirátorů-amaterů a podobných existencí. Město leží zhruba tři hodiny cesty severně od Las Vegas, podél dálnice Nevada Highway 375, též přezdívané Mimozemská dálnice. Mimochodem, neoficiální rychlostní limit je na ní Warp 7. Kromě 98 obyvatel většinou se živících zemědělstvím najdete v Rachel stylový bar, restauraci a motel Little A'Le'Inn. V roce 2006 kousek nad městečkem vytvořila obrovské logo společnosti, prý první viditelné z vesmíru. Bohužel dnes už tam logo nenajdete. Každopádně, pokud se tam někdy hodláte vydat, nezapomeňte nám poslat pohlednici. A možná i nějaký ten kousek šediváka.





BLACKSITE: AREA 51

DETAILY

VYDAVATEL: MIDWAY
VÝROBCE: MIDWAY
XBOX LIVE: 2–10
POČET HRÁČŮ: 1
V PRODEJI: OD LISTOPADU
CENA: 1 699 KČ

»Plná verze Blacksite ukázala, jak moc nás mají v kancelářích Midway za šašky

Tvůrci se evidentně řídili okřídleným Carmackovým: „Příběh ve střílečkách je stejně zbytečný jako v pornofilmech" a jen tak, aby se neřeklo, sflikovali jednoduchou story plnou vetřelců k masakrování, kde vše do sebe tak nějak zapadá, ale příliš velký smysl to nedává. Vývojáři se v rozhovorech často chlubili cynickým humorem beroucím si na mušku špinavé armádní praktiky a současnou politickou cestu „války proti teroru". Názvy většiny úrovní jsou prý dokonce hříčky na skutečné výroky pronesené členy Bushovy administrativy, ale pokud nemáte nastudováno, tak si toho zaprvé nevšimnete, zadruhé vám to až tak vtipné nebude připadat.

BROUČÍ ZÁPLAVA

V pornu, stejně jako ve střílečkách, je ale hlavní náplní akce, a pokud je dostatečně zábavná, můžeme skutečně veškerou omáčku okolo přehlédnout. A v Blacksite akce zábavná je. Kombinace hord oslizlých hnusáků a kapes plných munice jen tak neomrzí, zvlášť když ji autoři špikují pasážemi za volantem dopravních prostředků či za madly pořádného kulometu. Přidejte si nápadité boje s opravdu dobře živenými bossy (asi přes půl obrazovky), dva parťáky častující dění tu a tam nějakou hláškou, přijatelné ovládání a máte základ na solidní (nikoliv však převratnou) hru.

Bohužel by ji nesměly k zemi srážet evidentní chyby, odfláklé pasáže, designérské přehmaty a celkově zřetelná obrovská uspěchanost vývoje. Na každý dobrý nápad a vydařenou pasáž spadají tři doslova drzé technické chyby, což je rozhodně nepřijatelný poměr i na budgetovou hru, kterou Blacksite není. Nedokážu vůbec pochopit, jak se do obchodů může dostat hra s mizernou kolizí objektů (dalo by se ještě překousnout), vypadávajícími texturami, levitujícími předměty a dokonce bugy znemožňujícími dohrání úrovně! S takto prominutím prasáckým skriptováním jsem se už dlouho nesetkal a rozhodně ne u titulu pro konzole.

Jakmile se pohybujete, jak si to páni tvůrci přáli, je vše většinou v pořádku, ale střezte se být někde rychleji, jít trochu jinudy či se nechovat standardně. V tu chvíli se (v lepším případě) umělá inteligence protivníků zasekne a tupě stojící protivníci slouží pouze jako cvičné terče, nebo (v horším případě) se nespustí další skript a vás čeká trapný restart úrovně. Pokud by se jednalo o ojedinělý případ, dalo by se to ještě překousnout, ale v Blacksite na podobné chyby narazíte až bolestivě často.

SILNÝ ENGINE NENÍ VŠE

Pokud přeskočíme tyto zásadní nedostatky, je tu spousta dalších oblastí, které přímo křičí „nedodělaná hra". Zarazí třeba lajdácká synchronizace pohybu rtů s dabingem a celkově často odfláklé či chybějící animace. Když si například kousek od začátku hry vyslechnete rozhovor s vojenským lékařem a on po jeho ukončení jen ztuhne na místě jako solný sloup, pozdvihnete údivem obočí. Podobnou reakci si vyslouží i parodie na celou řadu běžných pohybů u animací postav.

Grafická podoba hry je silně rozporuplná navzdory tomu, že staví na současné špičce v podobě Unreal engine 3. Světlé okamžiky, jako už zmiňovaná deštivá pasáž z dema či samotný závěr hry, ostře kontrastují se sterilními koridory a opuštěnými lokacemi, kde navíc působí textury v děsivě nízkém rozlišení jako pěst na oko. Je to zvláštní, protože některé lokace vypadají opravdu výborně, nemluvě o podařených modelech postav. Bohužel vše zase sráží častý a znatelný pokles framerate a doskakování objektů na obrazovku.

Stejně jako celá hra je rozkolísaný i zvukový doprovod. Hudební stránka nabízí pár solidních melodií dobře podkreslujících dění na obrazovce, i když soundtrack si asi shánět nebudete. Výhrady nemám ani ke zvukovým efektům jako střelba a výbuchy, ale dabing se stává temnou stránkou. Výkony dabérů jsou na slušné úrovni, zejména hlavní záporák stojí za zmínku, ale opět technické provedení tvůrcům čest nedělá. Hlasy postav jsou občas podivně zkresleny a doplněny echem, které rozhodně nemá v dané scéně co dělat. Opět, pro jednou by se to dalo omluvit, ale podobné excesy nejsou ojedinělé.

ŠMEJD Z MIDWAY

Poněkud překvapivě Blacksite přináší i solidně zábavný multiplayer, který sice módy jako Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag a Abduction nepřináší nic, co tu nebylo už tucetkrát, ale nabízí svižnou a hlavně funkční akci, což se cení. V nabídce hry pro více hráčů sice mohla být i položka Co-op, jak se v poslední době stává dobrým zvykem, a map též není přehršel, ale i tak patří multiplayer mezi světlé stránky hry. I když netuším, proč byste si měli zrovna kvůli němu kupovat Blacksite a ne třeba Halo nebo CoD 4.

Blacksite je totiž ideálním příkladem promarněné příležitosti. Což ostatně prohlásil i designer Harvey Smith (protřelý tvůrce, jenž má v životopisu hity jako Deus Ex, Thief či pro pamětníky System Shock a Wing Commander) jehož jsem citoval v podnadpisu. Možná vyjít o půl roku později a ne se tlačit na lukrativní vánoční trh, měli by tvůrci víc času na vytvoření opravdu solidní střílečky, ke které hra rozhodně předpoklady měla. Raději svoje peníze investujte do DVD se seriálem Akta X, kde si s mimozemšťany užijete daleko víc zábavy.

XBOX 360 VERDIKT

BLACKSITE: AREA 51

- ✓ Pár výborných okamžiků
- ✓ Fajnový multiplayer
- ✗ Spousta bugů a nedodělků
- ✗ Stupidní AI
- ✗ Sterilní lokace
- ✗ Příliš okatá linearita

HODNOCENÍ

NEDODĚLANÁ A ODFLÁKNUTÁ STŘÍLEČKA SE SPOUSTOU CHYB. SVOJE HERNÍ ŠTĚSTÍ ROZHODNĚ HLEDEJTE JINDE.

5.7

JASNÁ VOLBA

NBA 2K8
VÝROBCE: 2K SPORTS
VYDAVATEL: CENEGA
XBOX LIVE: ANO, AŽ OSM HRÁČŮ
POČET HRÁČŮ: 4
V PRODEJI: OD 2. LISTOPADU
CENA: 1 599 KČ

DETAILY

NBA 2K8

Poslední tři sekundy zápasu. Denver prohrává o dva body. Iverson vyhazuje z autu, nachází Anthonyho, ten bere míč a střílí...

AUTOR: Honza Morkes

JAKKOLI SE „JORDANOMÁNIE" v minulosti a současný povyk kolem LeBrona Jamese nebo Kobeho Bryanta v čele s licencovanými hrníčky (z nichž jediných může správný fanoušek přijímat tekutiny) snaží naznačovat opak, basketbal je týmová hra. Pět útočníků, pět obránců a mezi nimi vzduchoprázdno, jež můžete zaplnit desítkami různých způsobů. Neříkám, že konkurenční NBA Live 08 tuto oblast zanedbává (i zde najdete spoustu různých taktických možností a jejich variací), nicméně až NBA 2K8 vám důrazně připomene, že je opravdu musíte využívat.

Nestačí jen vsadit na jednu hvězdu, která vše zařídí. Shaquille O´Neal je sice pod košem nezastavitelný tank, ale zákony o neprostupnosti hmoty platí i na něj. Chce to trochu více kombinace, pohybu a správného načasování přihrávky. Potěšující je, že totéž se vyžaduje od počítačem ovládaného týmu, který sice zůstává dostačující výzvou, ale nemáte pocit, že by pro něj platila jiná pravidla. Některé akce mu vyjdou, protože holt selhala vaše obrana, jindy ale něco pokazí, netrefí se, spoluhráč se neodclonÍ nebo zblokujete přihrávku. Přání nehrát proti robotovi je možná primitivní a samozřejmé, ale NBA 2K8 se s ním poprala ze všech simulátorů dosud nejlépe.

Daní za to je poněkud zvláštní chování borců pod košem. Podobně jako v NBA Live 08 celkem často míjí z vyložených pozic a navíc se bojí vůbec do zakončení chodit. I urostlý pivot občas alibisticky zakončuje z krkolomných náklonů, jako kdyby se bál, že mu někdo při razantním dvoutaktu udělá pod košem bebínko. Pokud však bylo cílem podobných úprav přidání rozmanitosti na palubovky, beru to jako plus.

Dění na hřišti je totiž zajímavější. Když hráč střílí a v poslední chvíli raději přihraje, výsledkem může být nepřesný pas. Jakákoli nahrávka může být zachycena obráncem nebo alespoň tečována jiným směrem. Míč při střelbě je nutné vypustit ve správný moment (pomocí analogové páčky), jinak z pokusu o ohrožení koše vznikne jen trapné nahození ke střeše stadiónu. Jedinou spornou možností kazící dojem maximální simulace je podobně jako v NBA Live automatické bránění, které přilepí obránce na útočníka a stínuje jej.

Důrazu na realismus nicméně dopomáhají herní režimy. „Asociace" à la Franchise zahrnuje desítky manažerských možností, jak popostrčit svůj tým blíž k poháru – budete řešit trénink, podepisování smluv nebo i prostor věnovaný hvězdám na hřišti. Nechybí ale ani odpočinkové módy pro příležitostné hráče. Zajímavě zpracovaná soutěž ve smečování, streetball v různém počtu hráčů, sólový trénink... zkrátka vše, na co jste zvyklí, a ještě malý bonus navíc.

Tvůrci oproti loňsku zapracovali na vylepšení animací, čímž eliminovali zejména problém nepřirozeného navazování pohybů, pokud rychle po sobě aktivujete dvě nekompatibilní akce. Vylepšeny byly i detaily hráčů a celková prezentace zápasu, v němž se stírají rozdíly mezi hráči a okolím (střídající hráči pomalu usedají na lavičku, i když hra už pokračuje, trenér poskakuje po čáře atd.). Ale to je jen pozlátko. Hlavní je, že podobně jako u NHL 2K8 hra skrývá pod povrchem mnohem víc. A na rozdíl od hokeje NBA 2K8 vše prezentuje mnohem přátelštějším způsobem bez nepochopitelných chyb. Letošní jasná jednička na palubovkách.

Jeden z režimů hry nabízí i zajímavý souboj ve třech „všichni proti všem", kdy hráč s míčem útočí proti dvojici obránců. Vítězí ten, kdo získá nejdřív 21 bodů.

XBOX 360 VERDIKT

NBA 2K8

- ✓ Nejrealističtější pojetí basketbalu vůbec
- ✓ Vylepšené animace
- ✓ Spousta zajímavých herních režimů
- ✓ Propracované možnosti nastavení
- ✗ Kontroverzní implementace automatického bránění
- ✗ Chybí podrobnější manuál

HODNOCENÍ

DALŠÍ SOLIDNÍ KROK PRO ŽÁNR BASKETBALOVÝCH SIMULÁTORŮ S OBROVSKOU KUPOU HERNÍCH MOŽNOSTÍ. REALISTIČTĚJŠÍ A ZÁBAVNĚJŠÍ NEŽ KONKURENCE.

8,6

DYNASTY WARRIORS: GUNDAM — DETAILY

VYDAVATEL: NAMCO BANDAI
VÝROBCE: KOEI
XBOX LIVE: NE
POČET HRÁČŮ: 1–2
V PRODEJI: OD 23. LISTOPADU
CENA: 1 699 KČ

Dynasty Warriors: Gundam

Další díl hromadné staročínské rubanice je tady… Moment. Co tu zatraceně dělají obří roboti?

AUTOR: Karel Kališ

TOHLE JEDNODUŠE NENÍ hra pro Evropany. Už původní Dynasty Warriors díky jejich exotickému zasazení do staré Číny a hlavně brutálně arkádové hratelnosti přijalo minimum neasijských hráčů. A když ještě vyměníme historické jednotky za mechy (míněno obří roboti, nikoli lišejníky)? Rovnou můžete na krabice s hrou sypat závěje prachu, ať ušetříte obligátnímu zubu času něco práce. Jenže odsuzovat titul jen kvůli omezené atraktivitě by bylo krajně nefér, což zase jednou nutí naše kritické oko do práce.

Jak už název napovídá, Dynasty Warriors: Gundam slučují dva v asijských zemích populární fenomény. Zatímco k akční rubačce Dynasty Warriors potřebujete maximálně hbité prsty nonstop drtící tlačítka, přídomek Gundam vyžaduje určité znalosti oblíbeného animé. Hra kombinuje hned několik sérií (jmenovitě: Mobile Suit Gundam, Mobile Suit Zeta Gundam, Mobile Suit Gundam ZZ, Mobile Fighter G Gundam, Mobile Suit Gundam Wing a Turn a Gundam) a záplavu jejich různorodých hrdinů rozsypává do dvou hlavních příběhových módů prozaicky nazvaných Official (kanonický) a Original (nekanonický). Což nezbytně nutně vede v častou ztrátu orientace mezi postavami a odkazy na původní dílka. Vzhledem k výběru spíše starších sérií (osobně jsem viděl asi tři) se tak v našich zeměpisných šířkách ztrácí hlavní smysl hry, tedy tribut značce Gundam.

Důvodem, proč sáhnout po barevné škatuli s hrou, by tak mohla být esence čisté hratelnosti, ale ta se pod zatuchlým zápachem stereotypu jen velmi těžko hledá. DW:G je totiž ideálním zosobněním pojmu lineární arkáda. V některém z přerostlých robotů (jejichž vlastnosti se liší pouze nepatrně) dusáte po některém z nenápaditých bojišť a ničíte některé… co to kecám, ničíte VŠECHNY nepřátelské přerostlé roboty, co mají tu drzost se vám postavit do cesty.

Nesmím hře křivdit, má v rukávech i několik es v podobě vylepšování schopností pilota a získávání nových kusů výzbroje pro robota, nebo mírně variabilní náplně misí, jež dokáží nekonečný kovový masakr narušit. Bohužel podobná osvěžení se příliš brzo utápějí v rachotu tupého bušení do tlačítka X. Jen pro vaši představu, 300 zářezů na rukojeti laserového meče (či libovolné zbraně) vašeho Gundumu po skončení mise je nuzný výsledek.

Pokud si přičtete i chudé grafické ztvárnění, ve kterém jako zhnisaný prst vyčnívají plytké a šedivé úrovně, vyjde vám výsledek atraktivností se blížící nule. Pravdou zůstává, že objektivně hodnotit Dynasty Warriors: Gundam z našeho úhlu pohledu je do určité míry ošidné. Přeci jen bariéra vkusu mezi námi a tvůrci ze země vycházejícího slunce je obrovská. Navíc, prvních pár misí je masakrování tupých nepřátelských šiků i výborné odreagování, stačí jen vypnout mozek do fáze, kdy vám z koutku úst kane dlouhá slina, a pohled je hlubší než Mariánský příkop. A musím uznat, že do podobných stavů po náročných dnech upadám velmi rád.

XBOX 360 VERDIKT — DYNASTY WARRIORS: GUNDAM

- ✓ Obří roboti
- ✓ Fajn na odreagování
- ✗ Brzy stereotypní
- ✗ Slabá grafika
- ✗ Neatraktivní prostředí
- ✗ Matoucí změť postav

HODNOCENÍ

BRUTÁLNĚ LINEÁRNÍ A REPETETIVNÍ AKCE POSTAVENÁ NA U NÁS TAKŘKA NEZNÁMÝCH ZÁKLADECH ANIMOVANÝCH SERIÁLŮ. NAJDETE CELOU ŘÁDKU TITULŮ, DO KTERÝCH SE VYPLATÍ INVESTOVAT VÍC.

5.6

Viva Piñata: Party Animals

Veselá sbírka miniher s pestrobarevnými plyšáky v hlavní roli

VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS
DETAILY
VYDAVATEL: MICROSOFT
VÝROBCE: KROME STUDIOS
XBOX LIVE: ANO
POČET HRÁČŮ: 1–4
V PRODEJI: OD LISTOPADU
CENA: 1 299 KČ

AUTOR: Martin Zavřel

VIVA PIÑATA BYLA JEDNOU z prvních her pro Xbox 360. Na svět ji přivedli vývojáři z legendárního studia Rare a podařilo se jim vytvořit komplexní „simulátor pohádkové zahrádky, plné navzájem reagujících zvířátek", vybavený kromě úžasně roztomilé grafiky také špičkovým českým dabingem. Přes své nepochybné kvality, vysoká hodnocení v recenzích, krásu i hloubku ale hra nezabodovala v prodejích tak, jak se od ní čekalo. V Microsoftu nakonec usoudili, že za to mohla komplexnost hry. Rozhodli se tedy nádherný design Piňát (ve skutečnosti nejde o plyšáky, ale o papírová zvířátka, vycpaná bonbóny – španělskou tradici, podobnou např. našim velikonočním vajíčkům) zúročit v docela jiném druhu hry: sbírce jednoduchých, avšak vtipných a zábavných miniher, podobné např. Fusion Frenzy nebo Rayman Raving Rabbids, nasazené na arkádové závody v duchu Mario Kart a jim podobných.

Nejprve zvolíte délku hry (počet závodních kol a miniher v každém z nich), pak si vyberete jednoho ze čtyř plyšáků (koník Hudson Horstachio, ježura Fergy Fudgehog, lišák Paulie Pretztail nebo méďa Franklin Fizzlybear... anebo jejich dámské protějšky). Každá soutěž vždy vyžaduje čtyři závodníky, nehledě na to, kolik je u konzole živých hráčů (ostatní závodníky ovládá Xbox 360 sám, ale druhý hráč má možnost kdykoliv se do hry zapojit a přebrat ovládání jednoho z uměle řízených plyšáků). Hrát přitom můžete stejně dobře na rozdělené obrazovce jako online. Závody jsou základním stavebním kamenem hry. Nemáte žádné vozidlo, běžíte hezky po svých. Můžete přitom sbírat, nést (maximálně dva zaráz) a používat speciální předměty, které vám např. půjčí křídla pro přeletění překážek, vylijí na dráhu med (pro zpomalení protivníků) anebo vás raketovou rychlostí popostrčí dopředu. Pravá spoušť na ovladači slouží pro běh, levá pro brzdění a nechybí ani skok (tlačítko A) nebo sklouznutí se (tlačítko B). Tlačítkem X odpálíte speciální předmět, zatímco tlačítkem Y si můžete přepnout na ten druhý, pokud nějaký máte.

Po závodech následují samotné minihry. Pokaždé jde o nějaké vtipné kratochvíle se zcela jasným cílem a maximálně jednoduchým ovládáním. Najdete zde například střelbu na terč, závod v pojídání jablek (analogovou páčkou ovoce otáčíte, tlačítkem A ukusujete a žvýkáte), honičku na kolotoči (musíte se udržet na roztočené ploše, sbírat padající bonbóny a žduchat do protivníků), kuželky, koulovanou, rytmickou minihru (aby váš plyšák správně tančil, je třeba mačkat ve správnou chvíli tlačítko zadané na obrazovce), přehazování bomby a další. Her a závodů je padesátka, nicméně řada z nich je pouze variací na již viděné (např. okousávání jablek se vrátí zkomplikované o nutnost vyhýbat se té straně ovoce, ze které kouká červík), takže tohle číslo není tak docela objektivní.

Hra doslova přetéká přístupností, od první vteřiny je vám jasné, že ji dal dohromady někdo s jasným cílem, aby si zábavu mohla užít celá rodina od těch nejmenších capartů po nejzachmuřenější babičky. Plyšáci jsou roztomilí jako žádní jiní a veškerá menu či herní možnosti jsou maximálně jednoduché, jasné a navíc české. Hra se znovu dočkala kompletní lokalizace, tentokrát kromě textů a dialogů v naší rodné řeči najdete dokonce i zpěv. V praxi to znamená, že pokud máte doma malé děti (řekněme tak do sedmi let s tím, že doporučený věk pro hraní hry je od tří let), dost možná jde o nejlepší vánoční dárek, který jim můžete nadělit pod stromeček. Hra je totiž kromě jiného maximálně přístupná také svojí nízkou obtížností, díky čemuž ji ocení zřejmě především nejmladší a zcela nezkušení hráči. Případně jde o dobrý titul pro rodiče, kteří by si chtěli zahrát se svými dětmi, ale normálně jim to nejde, nechápou herní mechanismy nebo nemají zručnost v zacházení s herním ovladačem. Pro koho tahle hra není, to jsou hardcore a zkušení hráči, kteří ji zřejmě budou považovat za příliš jednoduchou a stereotypní.

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

100 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **Viva Piñata: Party Animals** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *071203*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **20. ledna 2008**.

XBOX 360 VERDIKT

VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS

- ✓ Maximální přístupnost
- ✓ Neodolatelně roztomilá
- ✓ Kompletně česky
- ✓ Snadné achievementy
- ✗ Extrémně jednoduchá
- ✗ Poměrně stereotypní

HODNOCENÍ

ROZTOMILÁ SBÍRKA VESELÝCH MINIHER, KTEROU SI UŽIJÍ PŘEDEVŠÍM RODINY S MALÝMI DĚTMI – NÁROČNĚJŠÍ HRÁČE BY MOHLA RYCHLE ZNUDIT. ČESKÝ DABING SE POVEDL NA JEDNIČKU.

7,3

LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA
DETAILY
VÝVOJÁŘ: TRAVELLER'S TALES
VYDAVATEL: LUCASARTS
POČET HRÁČŮ: 1–2
XBOX LIVE: 2
V PRODEJI: OD 9. LISTOPADU
CENA: 1 699 KČ

Lego Star Wars: The Complete Saga

Vždycky jsme věděli, že Darth Vader má srdce z plastu

AUTOR: Kamil Gric

KOHO BY NAPADLO, že vyměnit živé herce a propracované efekty za stavebnici Lego může odstartovat mánii skutečně „hvězdně válečných" rozměrů? Že vznikne nepopsatelná chemická reakce, na níž se vedle nezbytné nostalgie podílí i osobité podání světa Hvězdných válek? Nebyli jsme jediní, komu panáci z plastu učarovali – prodejní čísla v řádu miliónů vyexpedovaných kopií hovoří za vše. Odpovídají zároveň i na otázku, proč po převedení šestice filmů do herní podoby přichází kompilace, která vše pojí do jediného celku.

Pro účely recenze předpokládejme, že jste se již se stavebnicí Lego i světem Star Wars setkali (v opačném případě si doplňte základní vzdělání). Jak vypadá jejich herní symbióza? Stavebnicové Hvězdné války na vás z obrazovek útočí v podobě akční adventury, která si i v nové kompilaci zachovala veškeré neduhy svých předchůdců s problematickou kamerou v čele. Zejména při procházení úzkými koridory se pohled neobratně protahuje za zády hlavního hrdiny, který vám někdy zmizí z dohledu, jindy jej máte doslova pod nosem, to když je kamera až příliš přimáčknuta k postavičce.

Zásadní změny ale nezpozorujete ani při bližším ohledání místa činu. Vše je přítomno v nezměněné podobě, od vzhledu postaviček až po prostředí, třebaže se tvůrci chvástají dodělávkami řady pasáží, s nimiž v originále nebyli spokojeni. Jistě, textury byly zostřeny, obecně však jde o neviditelné úpravy, které postřehnete pouze na větších televizích a monitorech. Zaznamenat byste ale měli příslib online kooperativního hraní, které vybočuje z hromady obsahových bonusů. Možnost přepínání mezi jednotlivými postavičkami nás už v původních hrách lákala, online zábavu jsme ale tenkrát hledali marně. The Complete Saga online kooperaci dvou hráčů podporuje. Konečně.

Hratelnost jinak zůstala netknuta. Akční pasáže jsou stále střídány drobnými hádankami, stále vás z rozjímání nad jejich řešením vyruší řada střetů v kokpitu vesmírného plavidla. Nechybí nic, co znáte z filmu – a i nadále jsou zábavnější mise z původních snímků, než jejich novodobější prequely. Spojení původních dvou her do jednoho celku zároveň příjemně prodloužilo herní dobu, která překročila deset hodin a spolu s možností dalšího volného hraní či jiných módů povyšuje The Complete Saga na piedestal jedné z nejdelších her poslední doby.

Pokud se zaměříme na avizované dodělávky, zjistíme, že mezi jinými přibylo nahánění Zam Wessella z druhé epizody a byl rozšířen počet hratelných postav (právě Zam, Watto nebo Twi'lek Aayla Secura). Opravy se dočkala také závěrečná kapitola Útoku klonů, a to směrem k větší míře hádanek a menší porci akce.

Jako vždy pár drobnůstek a vylepšení není dostatečným odůvodněním pro nákup hry v případě, že jste hrdými vlastníky původních dvou her. Pro všechny ostatní máme jasný vzkaz: Pokud máte chuť sáhnout po svěží oddechovce z univerza strýčka Lucase, je nová kompilací ráznou odpovědí. Dlouhou, odlehčenou a rozhodně zábavnou, s níž si vystačí děti i dospělí.

XBOX 360 VERDIKT

LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

- ✓ Univerzum Hvězdných válek jako na talíři
- ✓ Konečně také online kooperace
- ✓ Osobitá prezentace, humor
- ✓ Drobné bonusy a řada doplňkových módů
- ✗ Problémy s kamerou
- ✗ Prakticky pouze recyklace již vytvořeného obsahu

HODNOCENÍ

KOMPILACE PŘEDCHOZÍCH HER, KTERÁ SHRNUJE VŠECHNY FILMOVÉ DÍLY DO JEDINÉHO CELKU – VČETNĚ NĚKOLIKA BONUSŮ S ONLINE KOOPERACÍ V ČELE. NIC PRO VLASTNÍKY PŮVODNÍCH HER, POVINNOST PRO VŠECHNY, KTEŘÍ LEGO STAR WARS DOPOSUD IGNOROVALI.

8.0

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008 — DETAILY

VYDAVATEL: THQ
VÝVOJÁŘ: YUKE'S MEDIA CREATION
XBOX LIVE: 2–4
POČET HRÁČŮ: 1–4
V PRODEJI: OD 9. LISTOPADU
CENA: 1 799 KČ

WWE SmackDown vs. Raw 2008

AUTOR: Kamil Gric

Divadlo, které může bolet

NADCHNOUT českého hráče pro wrestling, který je v očích jen mála tuzemských diváků chápán jako plnohodnotný sport a většina jej odsuzuje jako hloupou hereckou etudu? O nic podobného se pokoušet nebudeme. I když má u nás tenhle zábavně nezábavný sport více odpůrců než přívrženců, stále to neznamená, že by hra musela skončit mezi odpadky.

Znalci série mi odpustí první odstavec a bez váhání jim odpovím na základní otázku: je ročník 2008 lepší než jeho předchůdce? Jako loni, předloni i před-před-předloni jsme opět doufali v o chloupeček kvalitnější výsledek. Změny se zde objevily, byť drobné, po vzoru EA ale i THQ nechává ležet ladem řadu chyb, bez nichž bychom se zcela jistě obešli. Stagnace, to je to správné slovo.

Novinky? Patrné je směřování tvůrčí energie k rozumnému rozdělení bojových stylů. Celkem jich hra obsahuje osm, každý wrestler zvládá dva – jeden primární a jeden sekundární. V praxi není důvod o nastoleném směru pochybovat. Zatímco dříve se schopnosti vašeho svěřence profilovaly mnoha směry (uměl nic a zároveň vše), ve WWE 2008 herní pojetí konečně odpovídá reálným wrestlerům. Jen je škoda, že s jednotlivými bojovými styly vás nikdo řádně neseznámí – názorný tutorial v ringu by nebyl na škodu.

Tvůrci neopustili loni s ovacemi vítané začlenění pravého analogu do ovládání. Tentokrát se dostavilo ve vylepšené podobě: pravým analogem kontrolujete tlak, jímž svíráte soupeře (nejen) při finálním útoku – zatímco on se může jeho pohybem snažit vymanit ze sevření. Stejně jako u NHL 08, kde komplexní ovládání hokejky dodalo hře na realističnosti, funguje i zde ovládání analogem na výbornou. Hráč má pocit, že je součástí boje (naštěstí jen do jisté míry).

Poněkud překvapivě se v době rozšíření hry o ECW (Extreme Championship Wrestling), která potěší příznivce tvrdého wrestlingu, snížil počet zápasníků na rovnou padesátku (nechybí postupně odemykatelné legendy). Drobného přehmatu se tvůrci dopustili i mezi herními módy, kde byly loňské Season a General Manager spojeny dohromady do příznačně pojmenované varianty 24/7. Stále si (nově v rámci jediného režimu) můžete vybrat, zda se v roli bojovníka vypracujete až ke statutu legendy sbíráním zkušeností, zranění i propagační prací, nebo se ujmete funkce manažera jedné z wrestlingových organizací. Zatímco wrestler se účastní tvrdých zápasů, manažerova role je přesně opačná – soustředí se na vybírání vhodných scénářů, herců wrestlerů a na vytváření divácky atraktivní show.

Ani to ale neukryje zřejmé problémy, s nimiž se série potýká. Odpusťme jí mizernou prezentaci i průměrné grafické ztvárnění – není nic překvapujícího, že se začne brzy opakovat vše, od animací, překrývání objektů až po náplň kariéry. Hra stále svádí trapný boj s nedostatky z minula. Akce se po pár chvílích mění v nezáživné ploužení po ringu, k vítězství často stačí automatické opakování účinného útoku... Je tu důvod mít vše znovu?

Těžko by se mi hledala záminka, proč i letos sáhnout po vysoké známce. Už je načase hodnotit WWE SmackDown vs. Raw stejným metrem jako jiné, rok co rok se opakující série. Jistě nemluvím jen za sebe, když tvrdím, že chceme víc než jen relativně slušné herní mechanismy a dostatek smysluplného hraní (pouze) v multiplayeru. Je čas přestat koukat na čísla prodejů a začít tvrdě makat.

Že neuhádneš, kdo ti dneska láme vaz?

XBOX 360 VERDIKT

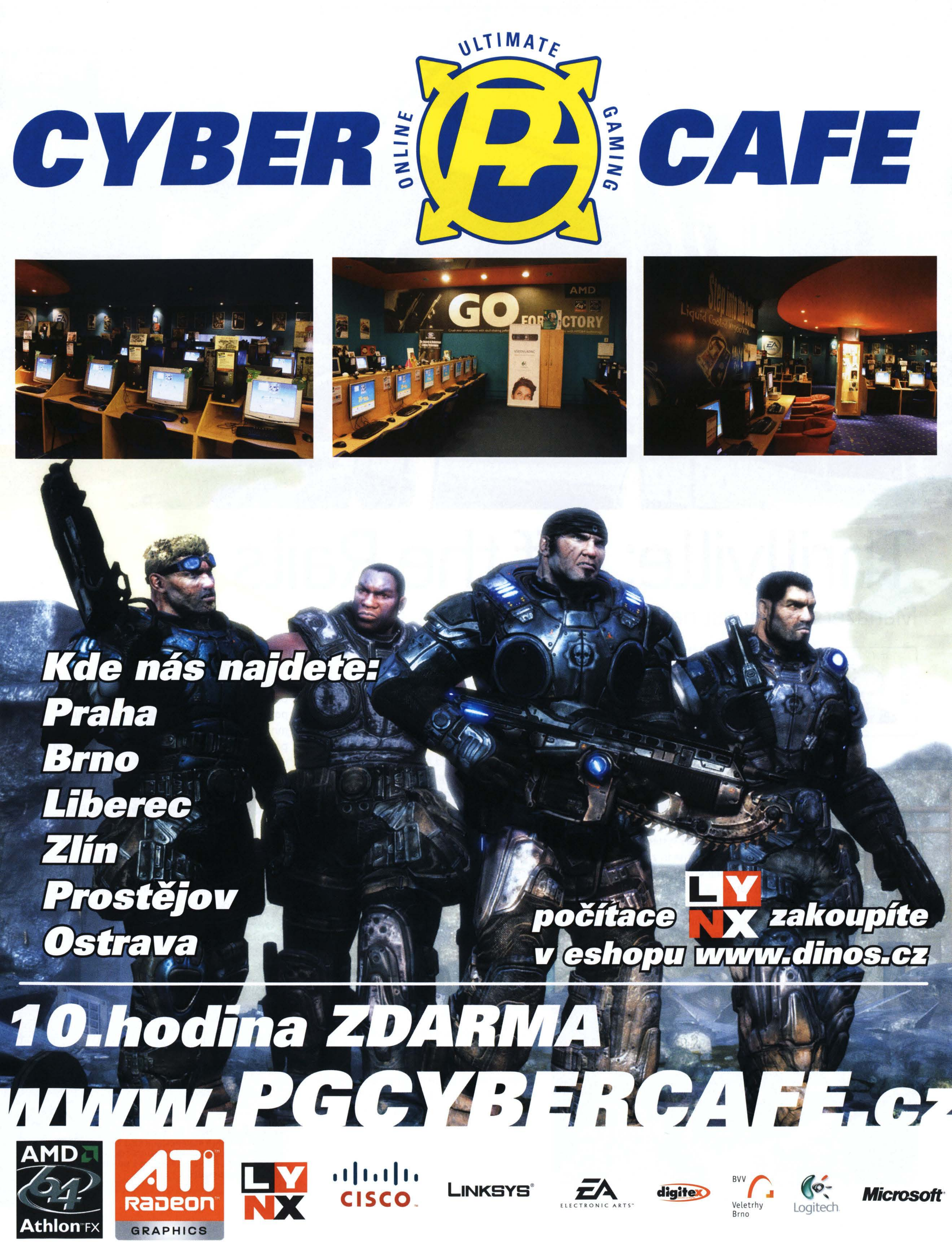
WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008

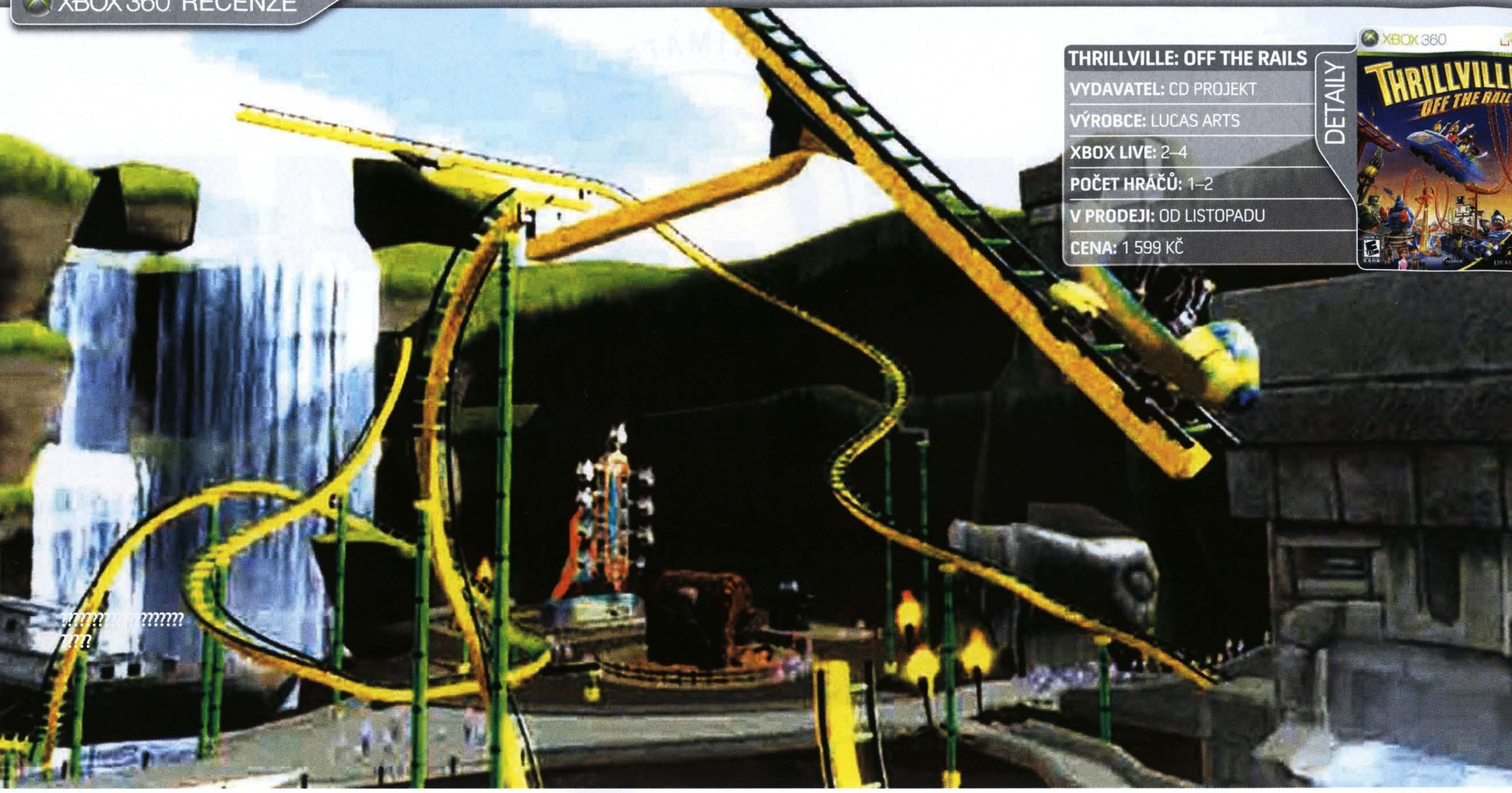
- ✓ Chytré rozdělení bojových stylů
- ✓ Různorodá nabídka
- ✓ Zábavná hra více hráčů
- ✗ Staré chyby, stálé chyby
- ✗ Nepovedená prezentace i grafika
- ✗ Umělá inteligence

HODNOCENÍ

DALŠÍ WRESTLINGOVÉ ŘÁDĚNÍ, DALŠÍ PROMARNĚNÁ ŠANCE OPRAVIT STARÉ CHYBY. ANO, STÁLE JDE O ZÁBAVNÝ KOUSEK, ALE TRPĚLIVOST NÁM POMALU DOCHÁZÍ.

6.1


CYBER CAFE
ULTIMATE ONLINE GAMING
GO FOR VICTORY
AMD
Kde nás najdete:
Praha
Brno
Liberec
Zlín
Prostějov
Ostrava
počítace LYNX zakoupíte
v eshopu www.dinos.cz
10.hodina ZDARMA
www.PGCYBERCAFE.cz
AMD 64 Athlon FX
ATI RADEON GRAPHICS
LYNX
CISCO
LINKSYS
EA ELECTRONIC ARTS
digitex
BVV Veletrhy Brno
Logitech
Microsoft



THRILLVILLE: OFF THE RAILS — DETAILY

VYDAVATEL: CD PROJEKT
VÝROBCE: LUCAS ARTS
XBOX LIVE: 2–4
POČET HRÁČŮ: 1–2
V PRODEJI: OD LISTOPADU
CENA: 1 599 KČ

Thrillville: Off the Rails

Manažerská činnost nemusí být jen pot a dřina

AUTOR: Tomáš Vrána

LIDÉ NA PALUBĚ jednoho z vláčků horské dráhy oželeli cukrovou vatu a své poslední úspory vložili do adrenalinové atrakce. Celý kolos se pomalu rozjíždí do prudkého kopce. Následuje naprosto senzační pocit při sjezdu dolů. Jenže za zatáčkou chybí koleje a vláček končí v troskách. Majiteli prostě nezbyly peníze na další vymoženosti. Stane se.

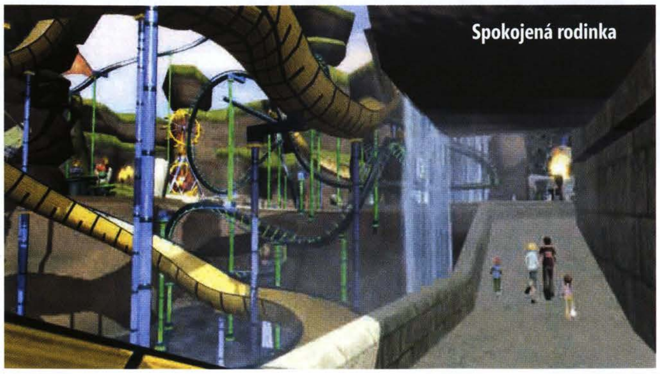
Pokud si libujete v týrání virtuálních spoluobčanů, rovnou obraťte list. Thrillville: Off the Rails „pouze" umožňuje výstavbu a správu zábavních parků. Celý systém je však o něco složitější. Hra se dělí na tři základní segmenty, a sice editor šílených atrakcí, party mód a režim kariéry. V intuitivním editoru lze vytvořit horské dráhy přesně podle vlastních představ (v rámci finančních možností samozřejmě). Party mód obsahuje rovnou padesátku mini-her, přičemž každá z nich představuje nějakou atrakci. Bohužel jednotlivé hříčky nestojí ani za starou belu. Jsou vesměs nudné, krátké, neustále se opakující a plné nedodělků. Najdou se tu ale i zábavné výjimky jako skákání na trampolíně, jízda na motorce nebo destrukční derby s RC modely autíček.

Režim kariéry spočívá v pečlivém spravování parku od A až do Z. Po vybrání virtuálního alter-ega se objevíte uprostřed jakž takž fungujících kolotočů. Nejdůležitějším prvkem jsou samozřejmě zisky. Ceny jednotlivých atrakcí lze neustále posouvat v závislosti na jejich oblíbenosti. Ovšem směrodatnějším prvkem pro navýšení konta je počet zákazníků. V ideálním případě počet spokojených zákazníků.

Prostřednictvím jednoduchých tabulek můžete neustále organizovat reklamní kampaně ať už ve vyhlášených novinách, televizních shotech či na billboardech. A jak udělat z obyčejných návštěvníků spokojené návštěvníky? Komunikací a plněním jejich přání. V průběhu hry ovládáte ve třetí osobě svou postavičku, chodíte s ní po parku a plníte úkoly. Čas od času je potřeba poklábosit s hosty a získat si jejich náklonnost (s dívkami jde dokonce i flirtovat). Pokud si z některých uděláte přátele, snáze vám řeknou, co se jim v lunaparku líbí a co by naopak chtělo změnu. Bohužel všechny dialogy jsou si podobné, takže po čase spíše nudí.

Další věcí, kterou máte ve svém dětském ráji na starost, je budování nových objektů. Horské dráhy si do kampaně nahráváte například přímo z editoru. Část ostatních atrakcí stavíte podle momentálních přání zákazníků na vhodných místech (nehodí se postavit stánek s pizzou na obrovském pozemku pro monster trucky). V závislosti na množství peněz investovaných do výzkumu se po nějaké době zpřístupní další část doposud uzamčených druhů atrakcí.

Thrillville: Off the Rails je zábavný simulátor správy lunaparku. Většina hráčů si alespoň zpočátku užije hodně legrace. Přes nesmírné množství vymožeností jak v segmentu kariéry, tak i v budovatelské části vyplyne s přibývajícím časem na povrch hnusný a lepkavý stereotyp. Děláte v podstatě jen pár základních úkonů několik hodin v kuse. Navíc hodně zjednodušená manažerská činnost dává razantně najevo, že hra je orientovaná spíše na mladší publikum.



Spokojená rodinka

Prostřednictvím mini-her můžete proškolovat vlastní personál (např. uklízeče nebo roztleskávačky)

XBOX 360 VERDIKT

THRILLVILLE: OFF THE RAILS

- ✓ Neotřelé téma
- ✓ Množství mini-her
- ✓ Zpočátku zábava
- ✗ Stále o tom samém
- ✗ Hodně zjednodušený koncept
- ✗ Většinou nudné mini-hry

HODNOCENÍ

PRVNÍ DOJEM Z THRILLVILLE: OFF THE RAILS BYL ÚŽASNÝ. JAKMILE ALE PROKOUKNETE CELÝ SYSTÉM A NAUČÍTE SE NĚKOLIK OSVĚDČENÝCH POSTUPŮ, UŽ VÁS NIC NEPŘEKVAPÍ. HRA JE NUDNÁ A JEDNODUCHÁ.

5,9

Představy o férové čtyřhře se na Sibiři liší od zbytku světa

THE GOLDEN COMPASS

VÝVOJÁŘ: SHINY ENTERTAINMENT
VYDAVATEL: SEGA EUROPE
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: NE
V PRODEJI: OD 30. LISTOPADU
CENA: 1 699 KČ

DETAILY

The Golden Compass

Aneb Nicol Kidman a Daniel Craig nahrubo

AUTOR: Jiří Škrampal

SNILI JSTE JAKO MALÍ o tom, že doma budete mít ochočeného ledního medvěda? Možná ještě mluvící fretku a strýčka, který objevil paralelní svět? Pokud náhodou ano, gratulujeme k bujné fantazii a přejeme vám příjemnou zábavu u filmu či knihy The Golden Compass. U hry se totiž něčeho jako zábava nedočkáte ani s veškerou fantazií světa.

> »Pokud něco hra skutečně dovede, tak je to frustrovat a mást nebohého hráče

Další do sbírky titulů opásaných filmovou licencí má na svědomí legendární tým Shiny Entertainment stojící za bombastickou dvojicí her MDK. Proto je velkým překvapením, že se tak zkušeným vývojářům podařilo hru dokonale zpackat.

The Golden Compass vás po desetisekundovém intru hodí bez sebemenšího vysvětlení do polární pustiny neznámého světa. A co víc, jste (mluvící) lední medvěd, na zádech máte brnění, nějakou užvaněnou holčičku a (taktéž mluvící) fretku, která se dokáže proměňovat v kočku, opici a sokola. Místo toho, aby vám hra postupem času všechny nejasnosti vysvětlila, začne přihazovat další a ve výsledku je z toho jen neuvěřitelný guláš nedávající smysl. Jestli nejste obeznámeni s fungováním univerza Golden Compassu, budete si na každém rohu připadat jako totální idioti.

Pokud něco hra skutečně dovede, je to frustrovat a mást nebohého hráče, který tuhle hru dostal od rodičů k Ježíšku (protože žádný racionálně uvažující člověk by si ji nekoupil). Herní předělové sekvence jsou prostříhány krátkými šoty z filmu, které pro změnu vůbec nic nevysvětlují, zato ale krásně demonstrují další otřesnou stránku – grafiku. Když se v krátké ukázce na scéně objevil Daniel Craig a hra následně přešla do enginové sekvence, málem jsem spadl ze židle. Místo blonďatého herce na mě z obrazovky koukal hranatý paňáca, který by zapadl tak na konzole předminulé generace. Model hlavní hrdinky vypadá překvapivě ještě o něco hůř.

Až uvidíte městské exteriéry, budete mít pocit, že si z vás vývojáři snad dělají srandu. Na grafice je v každém framu vidět, že hra byla původně koncipována pro obstarožní herní systémy a na novou generaci ji jen narychlo předělali. Kdyby Golden Compass vyšel před pěti lety na původním Xboxu, byla by to jen ošklivá hra. Dnes je ale vyloženě odporná. Obtížnost je navíc na směšně nízké úrovni a očividně byla nastavena pro hráče mladší věkové kategorie. Neznamená to ale, že se nemáte kde zaseknout. Golden Compass disponuje i slušnou sadou lehce adventurních hádanek, k jejichž řešení vás většinou hra přímo dokope, občas se však neubráníte menšímu zatuhnutí. Ne kvůli obtížnosti puzzlu, ale kvůli nesmyslnosti.

Pokud budete dost dlouho hledat, najdete i několik pozitivních aspektů. Místy je akce dostatečně tupá na to, aby se na ní nedalo nic zkazit, a když se dostane pod vliv omamných látek, chvílemi byste si zážitky z hraní mohli splést se zábavou. Systém ukecávání postav v několika pasážích je také zajímavou novinkou. Je to ale jen malá náplast na celkový, velmi ubohý dojem ze hry. The Golden Compass je špatná volba i pro skalní fandy ledních medvědů.

Pixel shadery nezachrání všechno

XBOX 360 VERDIKT

THE GOLDEN COMPASS

- ✓ Bombastický filmový soundtrack
- ✓ Přemlouvání postav
- ✓ Víc ani ťuk
- ✗ Ošklivá a obstarožní grafika
- ✗ Příběh nedává vůbec smysl
- ✗ Nuda, nuda, nuda

HODNOCENÍ

HRA, NA KTERÉ JE ŠPATNÉ TÉMĚŘ VŠE. VYPADÁ HROZNĚ, NEMÁ ŽÁDNÝ ONLINE ANI PODPORU PRO VÍCE HRÁČŮ, PŘÍBĚH NEDÁVÁ SMYSL A PŘI HRANÍ HROZÍ PŘEDÁVKOVÁNÍ NUDOU. RADĚJI TO NERISKUJTE.

4.1

Kniha The Golden Compass vyšla původně v roce 1995 pod názvem Northern Lights, napsal ji spisovatel Philip Pullman a je součástí trilogie His Dark Materials. Získala mimo jiné ocenění Carnegie Medal v žánru pro děti a letos byla dokonce zařazena mezi jednu z nejvýznamnějších dětských knih za posledních 70 let.

BEOWULF

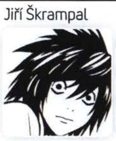
DETAILY

VÝVOJÁŘ: UBISOFT
VYDAVATEL: UBISOFT
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: NE
V PRODEJI: OD 16. LISTOPADU
CENA: 1 799 KČ

Beowulf

Netradiční filmové zpracování jedné severské legendy vysublimovalo v tradiční hru

AUTOR: Jiří Škrampal

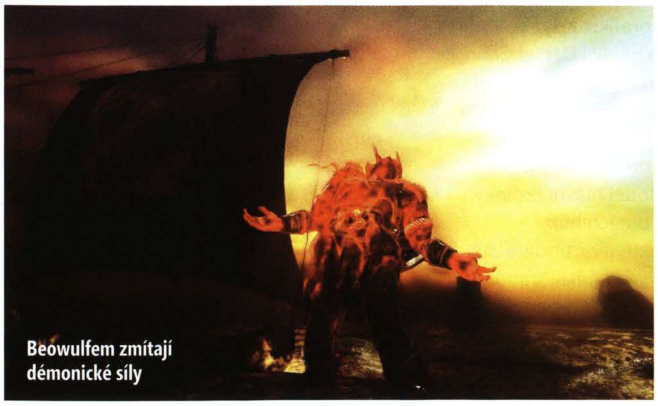


KDYŽ SE OBJEVILY první trailery z chystaného kasovního trháku Beowulf, zavládlo všeobecné nadšení. Jen si to představte, stylové zpracování fantasy příběhu za použití technologie z Polar Expressu a s digitalizovaným Anthony Hopkinsem a Johnem Malkovichem? Při oznámení hry už byly reakce vlažnější. Nebudeme chodit kolem horké kaše a na rovinu vám prozradíme, že Beowulf: The Game splňuje přesně to, co byste od něho čekali. Pokud už máte filmových herních adaptací plné zuby, přečtěte si finální verdikt, prohlédněte si obrázky, zahrajte si demo a potom na Beowulfa s klidným svědomím zapomeňte. Nepřijdete o nic, co byste nemohli vidět jinde v lepším provedení. Jestliže ale máte zálusk na odpočinkovou akci s poutavým příběhem (a nahou Angelinou Jolie), mohli byste hře na několik příjemných dní propadnout – tak jako moje maličkost.

Vžijete se do role mladého bojovníka Beowulfa, který se vydal se svojí početnou družinou do Dánska, aby zabil monstrum terorizující místní království. Jelikož se jedná o klasickou hru podle filmu, nepřekvapí některé negativní příznaky, tolik typické pro tento rozrůstající se podžánr. Příběh je sám o sobě velice silný a nabízí dostatečný počet situací přímo volajících po herní inkarnaci, obzvláště souboje s bossy. Na druhou stranu vývojáři do hry museli nacpat mnohem víc, než o čem vypráví legenda, dokonce i mnohem víc, než ukazuje film. Bohužel úseky, které se odklonily od hlavního příběhu, poznáte velice dobře. Nedávají žádný smysl a jejich tupost je v ostrém kontrastu s hlubokou myšlenkou původní epické básně. Ano, najednou jsou všude hordy barbarů a vypadá to, že je někdo musí do jednoho vlastnoručně pozabíjet. Prosím, příště trochu fantazie!

Naštěstí Beowulfova skrytá síla není ani tak v příběhu, jako v samotné hratelnosti, jež je geniálně jednoduchá. Přesto přináší nevýslovný pocit uspokojení především pro ty, co si rádi seknou do živého. Na popis herního stylu by se možná hodilo přirovnání „něco mezi Ninja Gaiden a Dynasty Warriors". V boji ovládáte jen jedinou postavu, hrdinného Beowulfa, vždycky vám ale pomáhá parta nezdolných Seveřanů, které si s sebou statečný rek přivezl do Dánska. Jednotlivými levely budete proplouvat tak, že se z bodu A přesunete do bodu B, kde zmasakrujete neskutečné množství nepřátel, načež se vám odemkne přístup do bodu C, kde vás čeká to samé jen s dvojnásobným počtem masa k naporcování.

Za zmínku rozhodně stojí hudební minihra, se kterou se setkáte na každém rohu. Vaším úkolem je pouze ve správném pořadí mačkat tlačítka X a Y, přičemž do rytmu vyťukáváte mocný chorál, jenž vašim mužům pomůže ve veslování, odvalování těžkých překážek a případně i v jiných činnostech. I když je to jen zajímavost, efekt à la Guitar Hero se dostavuje a s ním i záblesky zábavy. Bohužel vše kazí krátká herní doba, žádný multiplayer, minimum bonusů a nemastná, neslaná grafika. Při sledování filmu si nepřestanete říkat „jak by tohle vypadalo na mém Xboxu?". Bohužel při hraní se spíš nepřestanete divit, proč hra vypadá jako na PS2. I přesto všechno jsem se u Beowulfa záhadným způsobem místy až neobyčejně dobře bavil. Pokud už máte všechny pecky letošního podzimu třikrát dohrané, zkuste se poohlédnout i po skandinávském hrdinovi.



Beowulfem zmítají démonické síly

Beowulf je starý anglický hrdinský epos od neznámého autora. Jeho napsání se odhaduje na období někdy mezi osmým a jedenáctým stoletím. Jedná se mimochodem o nejstarší dochovaný text angličtině.

XBOX 360 VERDIKT

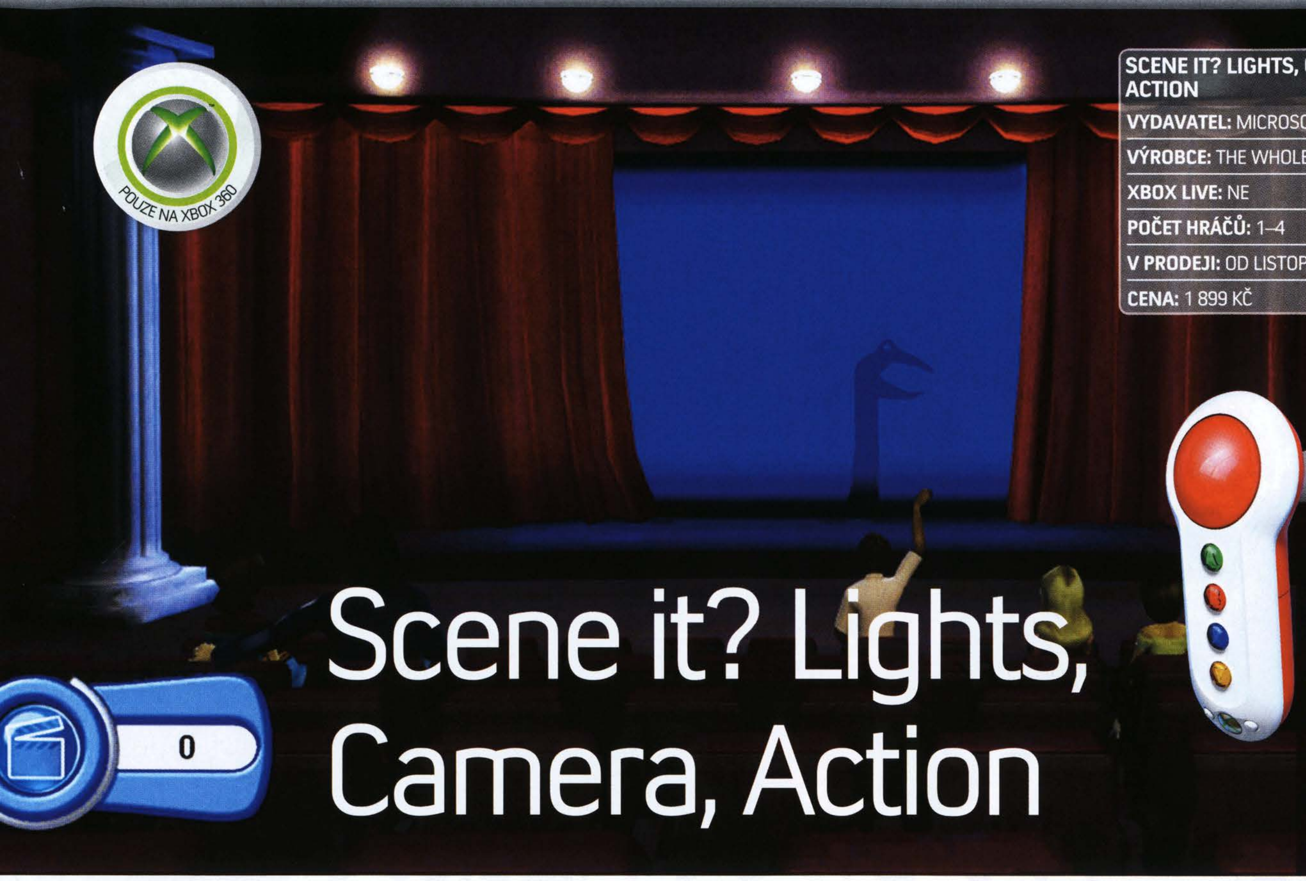
BEOWULF

- ✓ Nenáročná odpočinková akce
- ✓ Hudební minihra
- ✓ Kvalitní kostra příběhu
- ✗ Příliš tupá akce bez nápadu
- ✗ Design levelů vypadá jako vytvořený generátorem
- ✗ Žádný online, žádné bonusy

HODNOCENÍ

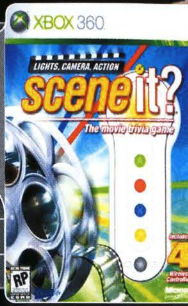
6.9

NENAPADÁ MĚ JEDINÝ RACIONÁLNÍ DŮVOD, PROČ BYCH VÁM MĚL DOPORUČIT SI POD STROMEČEK PRÁVĚ BEOWULFA. TRPÍ SNAD VŠEMI NEDOSTATKY NARYCHLO SPÍCHNUTÉ VIDEOHRY, ALE PŘESTO MÁ SVÉ ZVLÁŠTNÍ KOUZLO, KTERÉ SE VÁM POSTARÁ O NĚKOLIK PŘÍJEMNÝCH ODPOLEDNÍ. POKUD HO NECHÁTE.



SCENE IT? LIGHTS, CAMERA, ACTION
VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS
VÝROBCE: THE WHOLE EXPERIENCE
XBOX LIVE: NE
POČET HRÁČŮ: 1–4
V PRODEJI: OD LISTOPADU
CENA: 1 899 KČ

DETAILY



Scene it? Lights, Camera, Action

ZABZZZZZZUČTE SI!

V balení s hrou najdete i čtyři speciální bezdrátové ovladače, díky kterým se budete cítit jako v opravdové kvízové soutěži. Velké tlačítko slouží jako bzučák pro přihlášení, čtyřmi menšími ocejchovanými obvyklou písmenkovou mantrou ABXY volíte svoji odpověď. Co na tom, že stejnou funkcí poslouží i klasický Xbox 360 ovladač… Kdo někdy nezatoužil zmáčknout si lákavé obrovské tlačítko v televizních soutěžích?

AUTOR: Karel Kališ

„A jakou otázku by chtěl pan Karel teď?" „Vybral bych si slavné filmové hvězdy za pět tisíc."

DÍVÁTE SE RÁDI na televizní znalostní kvízy? Takové ty, ve kterých se soutěžící pan František, pan Josef a paní Alžbeta pýří svými (ne)vědomostmi a přetahují se o neexistující finanční obnosy a zlaté cihličky, aby se ve finále stali hrdými majiteli nejlesklejší soupravy kastrólů jejich života? Rádi byste se podobné soutěže zúčastnili, ale bojíte se, že vás nelítostné oko kamery promění v solné sloupy a vy potíce se v nažehleném obleku ze sebe maximálně vykoktáte, že jste z Brandýsa nad Bečvou a mezi vaše koníčky patří háčkování spodního prádla, závodní skákání v pytli a čtení OXM? Nestresujte se a pořiďte si vlastní kvízovou soutěž domů!

Scene it? je původně vysoce populární (u nás tedy rozhodně ne) DVD vědomostní hra orientovaná čistě na filmy a otázky s ním související. Xboxová verze si pochopitelně bere ze svého vzoru maximum a přináší soutěž o největšího filmofila v pro nás daleko přístupnějším balení. Nemusíte být chodící filmografickou encyklopedií, abyste si hru dokázali užít. Většina filmů je poměrně obecně známá, jedná se dílka z pozdních 80 let do současnosti a tituly jako King Kong či Ghostbusters poznal i náš kulturně ignorantský šéfredaktor (a jsem zase bez prémií). Určitá část otázek navíc nestaví přímo na znalosti, ale na rychlosti, paměti a postřehu. Uvidíte například filmovou ukázku a následná otázka zní, kolikrát bylo zmíněno slovo „memo". V dalším okruhu úkolů musíte zase podle piktogramů poznat název filmu, který se dá vydedukovat, i když o daném titulu slyšíte poprvé.

Ostatně pestrost soutěžních úkolů patří mezi nejsilnější stránky hry. Jednou musíte poznat herce nebo herečku podle fotky z mládí, jindy hádáte filmy podle rekvizity, či třeba zvukové ukázky nebo dokonce závěrečných titulků. Nechybí pochopitelně otázky na režiséry, roky vzniku filmů atd., jež doplňují i dotazy na pop kulturu obecně. Když si přidáte i stylovou (i když graficky rozhodně ne převratnou) prezentaci jednotlivých okruhů členěných na jednotlivé úseky filmového studia (maskérna, studio speciálních efektů atd.), získáte kvíz, který do sebe výborně zapadá a jen tak se neokouká. Navíc postupem času by se měly na Marketplace objevit nové okruhy a otázky.

Škoda jen, že Scene it nabízí pouhé dva módy, přičemž Party mód je pouze nekonečný sled náhodně volených okruhů a otázek. Mód „Play Now" už sice nabízí okruhy strukturované do několika kol s odlišnými pravidly (v jednom například můžete ztratit body za špatnou odpověď) a chytrým systémem bodování, ale stále nám chyběla jakákoliv podpora hry online nebo třeba i hloupých žebříčků. Stejně tak chybějící lokalizace, která by v tomto případě byla více než logická, usekává z okruhu případných zájemců. Přesto, pokud umíte anglicky, máte rádi filmy a najdete pár podobně „postižených" kamarádů, o Scene it zauvažujte. Je to sice „jen" kvíz, ale zábavný a kvalitně zpracovaný.

XBOX 360 VERDIKT

SCENE IT? LIGHTS, CAMERA, ACTION

- ✓ Zábavné na party
- ✓ Pestrý okruh otázek
- ✓ Stylová prezentace
- ✗ Žádný online mód
- ✗ Obecně málo herních možností
- ✗ Maximálně čtyři hráči

HODNOCENÍ

ZÁBAVNÁ KVÍZOVÁ HRA PRO FILMOVÉ NADŠENCE. ŠKODA CHYBĚJÍCÍ LOKALIZACE A PODPORY LIVE.

7,3

inzerce

HELAP VŠE PRO KANCELÁŘ ®

Vybavíme Vaši kancelář od papríu až po nábytek

Nyní můžete získat za svůj nákup roční předplatné časopisu XBOX-360 zdarma!

Sledujte stále čerstvé akční nabídky na www.helap.cz

Vánoce budou bílé, štědré… a už v Listopadu!

Odměňte se za nákup papíru COMMUNIQUÉ A4 dárkem!

LCD

DETAILY	
BLADESTORM: THYW	
VYDAVATEL:	KOEI
VÝROBCE:	OMEGA FORCE
XBOX LIVE:	NE
POČET HRÁČŮ:	1
V PRODEJI:	OD 3. LISTOPADU
CENA:	1 499 KČ

Bladestorm: The Hundred Years' War

AUTOR: Michal Jonáš

Johanka z Arku oblečená do manga stylu vypadá fakt dost divně

STOLETOU VÁLKU (tedy výhradně evropský konflikt mezi Anglií a Francií) bych na vlastní kůži nechtěl zažít. Obzvlášť ne jako žoldnéř, kterým se v této hardcore akčně/strategické hře můžete stát. Jakožto správnému nájemnému bijci je vám politika cizí a prostě si vybíráte v hostinci nejvýnosnější nabídku nové bitvy, přičemž vám může být putna, jestli to bude za jednu či druhou stranu.

SÁM, NEBO S ODDÍLEM

Na bitevním poli nejenže přímo ovládáte svoji postavu z pohledu třetí osoby, ale klidně se můžete přidat k vybranému oddílu (halapartníci, lučištníci nebo jízda). Příslušní vojáci se vás začnou držet jako klíště a do zemdlení bojovat po vašem boku. A pak už záleží jen na vás. Můžete jako správný necita nechat oddíl pozabíjet a během okamžiku se přidat k čerstvým posilám, nebo zvolit poněkud taktičtější cestu. I když to na papíře vypadá jednoduše, opak je pravdou, protože na velice střídmém bojišti je nejednou mnoho stovek bojovníků a kromě nepřehledných bojů vás potrápí také složitější ovládání.

Sice můžete každé přátelské jednotce rozkázat, jak má útočit, během střetu je ale skoro jedno, co zvolíte. Kvůli totálnímu chaosu na bitevním poli prakticky nerozpoznáte nepřátelské jednotky od svých, natož abyste vůbec zaznamenali efekt svého útoku. Když nevidíte na šavličku, těžko někoho vůbec seknete tak, aby mu alespoň upadla hlava. Naštěstí nelze pobít spřátelené síly. Nejrozporuplnější částí je ale grafický styl, který všechny postavy zobrazuje v lehkém manga stylu v duchu japonských RPG. Idealizované hezounké obličejíky se do ponuré doby zasazené na starý kontinent vůbec nehodí.

HOSPODO, NALEJVEJ!

Kromě bitev je neméně důležitou částí hospoda, která slouží jako základní tábor, v němž získáváte nové rozkazy a kontrakty, najímáte jednotky, vylepšujete svoje dovednosti nebo nakupujete účinnější zbraně. Oko kovaného stratéga může být potěšeno, ovšem když po celou hru pouze absolvujete kolotoč z hospody do bitvy a z bitvy do hospody, je to docela nuda. Na druhou stranu není válečné tažení nijak extra obtížné, kromě nepřehledného a notně překombinovaného ovládání. Když vás totiž nepřítel porazí, jen se potupený vrátíte kam? Správně, do hospody, kde můžete vzít jiný kontrakt, ale ztratíte několik zkušenostních bodů, za které si jinak vylepšujete statistiky.

Stereotypní a přímočaré válčení by hodně občerstvil multiplayer, protože bitvy mezi živými hráči by měly jistě daleko větší náboj. Pohříchu zde ale jakákoli forma hry pro více hráčů absentuje. Bladestorm nabízí všeho všudy pouze jedinou kampaň pro jednoho hráče. Zdaleka nejpovedenější část celé hry tak není kupodivu nic složeného z jedniček a nul, nýbrž obyčejný manuál. Tak pěkně a poctivě provedený návod (byť v angličtině) jsem již dlouho neviděl. Spíše by si zasloužil označení herní příručka, protože na mnoha barevných stranách přibližuje množství obrázků každičký aspekt hry, takže pokud vládnete alespoň základní angličtinou, tápat rozhodně nebudete.

Bladestorm se hraje velice podobně jako starší díly vedlejší série Dynasty Warriors, ze které přebírá mnoho prvků zejména v bitevní části. Je ale velká škoda chybějící podpory multiplayeru, protože mimo zapálené stratégy a štamgasty si stále se opakující kola bitev a návštěvy hospody nikdo další pořádně neužije.

XBOX 360 VERDIKT

BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR

- ✓ Pro stratégy nirvána
- ✓ Přímé boje i velení z dálky
- ✓ Znamenitý a rozsáhlý manuál
- ✗ Složité ovládání
- ✗ Nepřehledné bitvy
- ✗ Chybí multiplayer

HODNOCENÍ

MASKOVANÍ DYNASTY WARRIORS PŘEVLEČENÍ DO STŘEDOVĚKÝCH REÁLIÍ UKAZUJÍ STOLETOU VÁLKU V JAPONSKÉM STYLU TAKOVÝM ZPŮSOBEM, ŽE SE ANI PO DELŠÍ DOBĚ V BITVÁCH VŮBEC NEVYZNÁTE, I KDYŽ DÍKY NIŽŠÍ OBTÍŽNOSTI TO ZAS TOLIK NEVADÍ.

6.1

Microsoft

it challenge

...SPOLU A BEZPEČNĚ

Jsi itík?
Jezdíš na lyžích?
Jel jsi někdy závod v obřáku?
Máš rád fajn partu a zábavu?

www.itchallenge.cz

ŠPINDLERŮV MLÝN - STOH 2. 2. 2008

POJEĎ S NÁMI IT CHALLENGE

s&t IT SOLUTIONS & SERVICES
hp invent
AutoCont
NetDIRECT
CPRESS
RIT
Exact software
ROSSIGNOL PURE MOUNTAIN COMPANY
Autodesk
Internet BillBoard
AXIMA software a informační systémy
pram Consulting

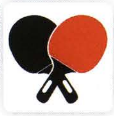
SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK — DETAILY

VÝVOJÁŘ: CAULDRON
VYDAVATEL: ACTIVISION
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: 2–12
V PRODEJI: OD 19. LISTOPADU
CENA: 1 699 KČ

Soldier of Fortune: Payback

Staré klingonské pořekadlo praví, že pomsta chutná nejlépe servírovaná na studeno. Nebo s pořádnou porcí krve k tomu

AUTOR: Kamil Gric



HNED NA ÚVOD musím zdůraznit, že jsme vlastně neměli přehnané požadavky. Když padlo slovo o oživení série Soldier of Fortune, zpracovali jsme si vlastní vizi novogeneračního nástupce. Hru nikterak originální, spojující čirou hratelnost původních Soldier of Fortune s dobrou grafikou, k tomu béčkovou (ale proboha alespoň trochu vkusnou!) prezentaci a samozřejmě spoustu krve, protože bez ní je Soldier of Fortune jako Laurel bez Hardyho. Výsledek se ale od našich představ diametrálně liší. Dokonce od nás nebude nefér, když slovenským Cauldronům vzkážeme, že měli legendu násilných her nechat v klidu odpočívat.

V čem jejich „vize" selhala? Výčet nedostatků by byl dlouhý jako seznam předvolebních slibů a nezastavil by se jen u zpracování: nekvalitou je nové pokračování přímo prolezlé. Na první pohled sice upoutá slušná grafika s dobře zpracovaným blur efektem, nesdílím ale nadšení z kvality fyzikálního enginu – vždyť z plechu svařený sud by neměl po zásahu z pistole odletět několik metrů daleko a pět sekund poskakovat jako kozáček! Nebo se pletu?

Pryč je hrdina původních dílů John Mullins, a třebaže jeho ztrátu oplakávat nebudeme, není ani důvod zajímat se o jméno nástupce. Příběh je plytký a vysílá vás v kůži dalšího námezdního žoldáka zabíjet teroristy po celém světě. Nechcete vědět proč, nestaráte se o jejich záměry a vlastně ani o důvod, proč slepě posloucháte pokyny – prostě je vám všechno fuk. Recenzentovi ale všechno nemůže být ukradené. Ptám se: proč musí náš hrdina pátrat po příslušnících teroristické skupiny, když má každý její člen na krku tetování, jež ho samo prozrazuje? Do Paybacku se prodral nespočet malých myšlenek, o kterých bylo třeba více přemýšlet.

Snadno by se dala kritizovat i další práce vývojářů. Prostředí misí tvoří uzavřené koridory a je až tupě lineární, stejně nepromyšlený je také systém náhodných přestřelek. Akce je pravidelně kouskována: po pár krocích skrz prázdné ulice přijde bod, jehož protnutím spustíte příval nepřátel. Po jejich likvidaci procházíte dál, až se stane to samé. Co z toho plyne? Máte jistotu, že s každým checkpointem přijde další těžká přestřelka (a vy v ní často umřete), s jistotou lze tipovat, kde se schovávají nepřátelé.

Těžko se hledají klady na umělé inteligenci, jež se omezuje na dva vzorce chování. Podle prvního utíkají nepřátelé střemhlav k vám, aby se vás snažili zblízka zneškodnit (a pokud jim zkřížíte cestu, většinou vůbec nezareagují), ten druhý jim velí stát na místě a zběsile pálit. Schovávání se za překážky, kolektivní útok nebo dynamická práce s prostředím? Jen zbožný sen.

Najdou se alespoň nějaká pozitiva? Mluvil jsem o slušné grafice, líbí se mi i možnost snížit násilí ve hře, což omezí četné krvavé výjevy. Byla by to ale škoda: krvavé cákance jsou dost možná jedinou věcí, jež zaručeně upoutá vaši pozornost. Pokud hledáte nekompromisní řežbu, která přidává ke krvi a násilí také kvalitu (a naopak vás nebude dráždit přítomností hloupých chyb), sáhněte po nedávné dvojici Kane a Lynch. Tihle dva sice také nejsou bez chyb, na rozdíl od Paybacku ale mají styl.

Správně hoši. Proti úpalu je důležitá pokrývka hlavy

XBOX 360 VERDIKT — SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

- ✓ Pěkné cákance krve
- ✓ Slušná grafika
- ✓ Dobrý nápad s omezením „násilnosti"
- ✗ Hrozné prostředí i umělá inteligence
- ✗ Nezáživná herní náplň
- ✗ Těžké kvůli systému ukládání

HODNOCENÍ

NEČEKALI JSME ZÁZRAKY, ALESPOŇ MINIMÁLNÍ PŘIZPŮSOBENÍ SOUČASNÝM TRENDŮM VŠAK ANO. JDE TO ALE TĚŽKO, KDYŽ JE HRA OD ZÁKLADŮ ŠPATNÁ – JAKO PAYBACK.

4.0

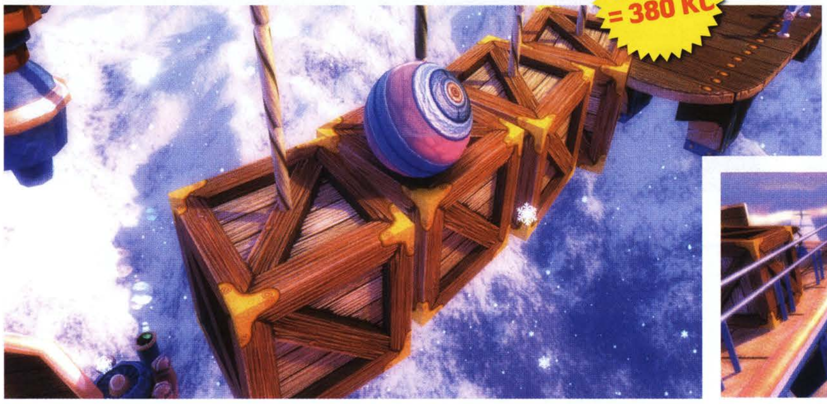
Switchball

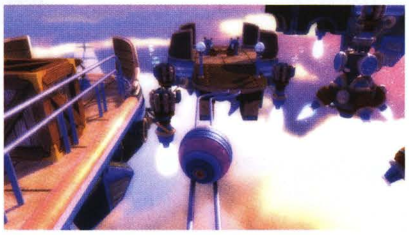
Kuličkou proti světovému bezpráví!

DETAILY

VYDAVATEL: SIERRA ONLINE **VÝROBCE:** ATOMIC ELBOW **POČET HRÁČŮ:** 1–8 **V PRODEJI:** ANO **CENA:** 800 MP

S kuličkou budete často balancovat na hraně a sami tajit dech nejen napětím, ale i kvůli kráse herního prostředí





800 MP = 380 KČ

PŮVODNĚ SE HRA SWITCHBALL jmenovala Crazyball, což však plně nevystihovalo její podstatu. Kulička, její hlavní hrdinka, se totiž vůbec nechová bláznivě. Naopak, musíte ji vést komplikovanými logickými bludišti s co možná největší precizností, abyste se úspěšně dostali na konec a mohli pokračovat do dalšího z 30 levelů.

Fyzika tvoří alfu i omegu celé hry. Switchball je moderním logickým rychlíkem, kterému výtečně sluší označení „next-gen“. Oku lahodící grafické zpracování jde ruku v ruce s promakaným fyzikálním systémem a neméně kvalitním ozvučením, které taktéž hraje výraznou roli. Kulička může v základní mramorové verzi postrkovat různé jednoduché překážky, například bedny. Do cesty se vám ale postupně postaví i další zákeřná protivenství, na která ale bude krátká.

Od toho máte k dispozici nejrůznější portály, urychlovače a generátory, kterými lze kuličku měnit nebo nabíjet. Můžete ji třeba změnit na mocnou ocelovou kouli, která dokáže postrčit i těžší překážky (tedy bedny), případně ji „nabít“ v generátoru, díky čemuž pak po stisku tlačítka A poskočí rychle vpřed a přeletí třeba díru v podlaze. Na proradné pasti a pastičky je třeba si dávat celou dobu pozor. Například mramorová kulička se dokáže prokutálet nad obyčejnou látkou, ale ocelová kule už ji protrhne a vy fičíte dolů do záhuby.

Fyzikální systém je třeba vyzdvihnout a ocenit, protože právě ten je zodpovědný za neuvěřitelnou zábavnost a návykovost hry. Samozřejmě společně s výborně navrženými levely v několika různých prostředích, která vás zaručeně upoutají. Sluch si získá podbízivá hudba a hlavně realistické zvuky nárazů či tření různých materiálů. Za 800 bodů jasná koupě.

Petr Urban

XBOX 360 VERDIKT

ZÁBAVNÁ A NÁVYKOVÁ LOGICKÁ HŘÍČKA PRO JEDNOHO I VÍCE HRÁČŮ, KTERÁ DOKONALE VYPLNÍ VOLNÝ VÍKENDOVÝ DEN. **8.8**

Word Puzzle

Ždímací logická kulišárna

DETAILY

VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS **VÝROBCE:** INTERSERV INTERNATIONAL INC. **POČET HRÁČŮ:** 1–4 **V PRODEJI:** ANO **CENA:** 800 MP

NĚKTERÉ LIDI baví řešit sudoku. Jiné užije na švédské křížovky. A další zase ulítávají nad osmisměrkami a dalšími „luštěninami“. V zásadě ale pro všechny podobné humanoidy platí, že si luštěním krátí čas. Třeba při jízdě tramvají, na záchodě, v letadle, prostě když právě nemají co dělat. Dovedete si představit, že si s sebou vezmete Xbox 360 na záchod? Ti, kteří odpověděli ano, si mohou Word Puzzle obratem stáhnout a pustit se do hraní. Ostatní vyčkají a raději si přečtou, jak se to s touhle hříčkou vlastně má.

Popravdě, nejde v ní vůbec o nic jiného než hledání slov v osmisměrkách. Děje se tak v různých herních prostředích, v odlišných módech a dokonce i multiplayeru, princip hry se však nemění. Navíc se vám vždy ukáže první písmeno hledaného slova, což ničí veškeré napětí a vlastně i zábavnost. Ani s ovládáním si tvůrci příliš nelámali hlavu. Je pomalé a zpočátku nepříliš intuitivní – jasně dává najevo, že některé typy her se pro předělávku na konzole nehodí. Prvoplánovitost autorů je znát i z další nabídky. Za „pouhých“ 100 bodů si můžeme stáhnout nové sady slov a další zbytečné serepetičky. Wow.

Nebudu běhat kolem horké kaše. Word Puzzle za těch 800 bodů nestojí. Pravda, podporuje Xbox Live Vision kamerku. Má spoustu různých žebříčků a herních módů, lze se pustit do soupeření s kamarády. Nic z toho ale neospravedlňuje jednak vysokou cenu a hlavně skutečnost, že po pár minutách vás virtuální luštění přestane bavit.

Petr Urban

800 MP = 380 KČ

XBOX 360 VERDIKT

MÁ TOHLE SNAD BÝT JEDNA Z MILIONU MALIČKATÝCH DOJNÝCH KRAVIČEK, KTERÁ NENÁPADNĚ VYTÁHNE Z HRÁČŮ PENÍZE? **3.5**

Hledáte. Slova

CO SE DĚJE V TRÁVĚ

ANEB CO ZAJÍMAVÉHO SE URODILO NA XBOX LIVE

AUTOR: Michal Jonáš

Opět jsme tu s naším pravidelným seriálem o zajímavém herním obsahu, který se za poslední týdny objevil na Xbox Live Marketplace. Tento měsíc se nese ve znamení šetření vašich bodíků, protože plná polovina všech následujících přídavků je zcela zdarma a rozhodně se nejedná o nicotné věci, jak by se mohlo na první pohled zdát. Posuďte sami výběr aktuálně nejlepšího stahovatelného obsahu z Xbox Live.

ACE COMBAT 6: DALŠÍ LETOUNY

VÝROBCE: NAMCO

ŽÁNR HRY: LETECKÁ ARKÁDA

CENA: 200–400 MP

Sedmička nových proudových letounů ze současnosti i z nedávné historie jistě potěší hlavně fanoušky vojenských letadel, protože všechny jsou vymodelovány přesně podle skutečných strojů. Každé letadlo sice stojí 200 nebo 400 MS bodů, nicméně pro fandy to asi nebude představovat větší překážku. V hangáru jsme viděli např. moderní Su-33 Flanker, modernizovanou Mirage 2000, ale fajnšmekry bychom obzvláště upozornili na bitevního Thunderbolta A-10A, který jasně získává titul letce s největším ptákem, protože jeho protitankový rotační kanon nemá v porovnání s ostatními letadly žádnou konkurenci.

BIOSHOCK: NOVÉ PLAZMIDY A TONIKA

VÝROBCE: 2K GAMES

ŽÁNR HRY: 3D STŘÍLEČKA

CENA: ZDARMA

Tvůrci Bioshocku již dříve oznámili, že zadarmo uvolní svůj balíček dalších plazmidů a tonik, které se do plné hry buď nevešly, nebo byly vypuštěny z důvodu podobnosti s jinými dovednostmi. Nicméně nyní se servíruje další chod pro vytunění těla a mysli a vy si můžete vyzkoušet i další vychytávky, které v plné hře absentují. Je to zadarmo, tak proč si Bioshock znovu nezahrát?

BLUE DRAGON: SCHUFFLE DUNGEON

VÝROBCE: MISTWALKER

ŽÁNR HRY: RPG

CENA: 400 MP

I když je toto kované RPG ze staré dobré japonské školy pěkně dlouhé, stejně si tvůrci čas od času neodpustí čerstvý přídavek, který již tak solidní dobu hraní natáhne. To platí i pro nový dungeon vytvořený přímo studiem Mistwalker, který nabízí kromě další porce dobrodružství také 30 nových předmětů a hlavně 10 nových bossů. Proto se doporučuje před vstupem dosáhnout minimálně padesátého levelu. Cena sice rozhodně není lidová, ale pokud vás Blue Dragon okouzlil, zřejmě sáhnete po dalším dobrodružství bez dlouhého přemýšlení.

EXIT: STAGE PACK 1

VÝROBCE: TAITO

ŽÁNR HRY: ARKÁDA

CENA: ZDARMA

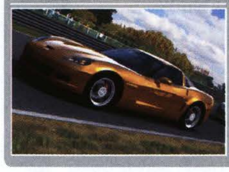
Na rozdíl od Lumines Live!, které je neblaze proslulé přemrštěnými cenami prakticky za jakýkoli přídavek, je první balíček nových scénářů a úrovní pro Exit jednak hodně macatý (50 levelů), ale přitom kupodivu zadarmo. Zde je naše doporučení naprosto jasné – stahovat, stahovat a zase stahovat (pokud nemáte nekvalitní připojení jako Michal, stačí stáhnout jednou – pozn. redakce)!

FORZA MOTORSPORT 2: ROAD AMERICA TRACK

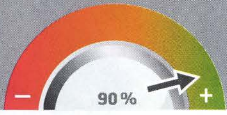
VÝROBCE: TURN 10

ŽÁNR HRY: ZÁVODNÍ SIMULÁTOR

CENA: 100 MP



Jedním z vrcholů tohoto přehledu je i druhý přídavný okruh do Forzy Motorsport 2. Tentokrát byla zvolena severoamerická trať Road America, na níž se jezdí např. americká série Le Mans či formulový šampionát Champ Car. Cena je více než přijatelná, a i když Road America nenabízí tolik variant jako předešlá trať Twin Ring Motegi, jedná se o velmi vítaný doplněk pro všechny virtuální závodníky.



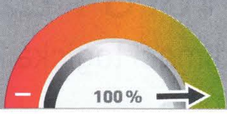
GUITAR HERO III: HALO THEME MJOLNIR MIX

VÝROBCE: NEVERSOFT

ŽÁNR HRY: KYTAROVÝ SIMULÁTOR

CENA: ZDARMA

Zatím jsme v této rubrice představovali balíčky nových skladeb vždy za poměrně vysoké ceny, nota bene ještě navíc od spíše neznámých kapel. Nedávno se ale na Xbox Live Marketplace objevil zajímavě namixovaný song z originálního soundtracku Halo 3, který byl uzpůsoben pro potřeby kytarového ovladače z Guitar Hero III. Pěknými a ještě bezplatnými písničkami nikdy nepohrdneme, takže tento malý balíček byť s jediným songem vítáme s našponovanými strunami.



NEED FOR SPEED PRO STREET: NEW CARS BUNDLE

VÝROBCE: EA

ŽÁNR HRY: ZÁVODNÍ ARKÁDA

CENA: 400 MP

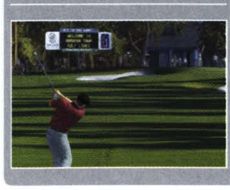
Ani tradiční a nekonečný seriál arkádových závodů Need for Speed nezahálí, proto si nyní můžete stáhnout rovnou dva balíčky naleštěných bouráků do vašich garáží. Každý přídavek obsahuje slušnou porci šesti vyšperkovaných vozů ve sportovních úpravách. Nám padly do oka zejména letošní BMW M3, elegantní Porsche Cayman nebo třeba úhledné kupé Nissan 350Z. Pokud je vám stávající vozový park těsný nebo si nedokážete vybrat svoji vysněnou káru, zkuste se podívat na Marketplace, možná, že vás dvanáctka nových vozů více zaujme.

TIGER WOOD'S PGA TOUR 08: TUNBERRY GOLF RESORT

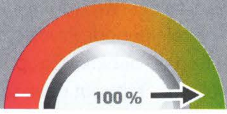
VÝROBCE: EA

ŽÁNR HRY: SIMULÁTOR GOLFU

CENA: ZDARMA



Možná budete překvapeni, že i Electronic Arts dokáží vytvořit a nabídnout zmlsaným hráčům bezplatný a přitom hodnotný přídavek, ale svět holt není černobílý. Co byste řekli na zbrusu nové golfové hřiště vytvořené přesně podle reálného obrazu? Tunberry Resort je známé mimo jiné také z evropské části PGA Tour. Navíc se jedná o velice kvalitní hřiště, takže se nemusíte obávat špatně zastřiženého trávníku a žabinců v zatuchlých jezírkách. Za nulovou cenu představuje pro všechny golfisty jasnou povinnost.



Výherci soutěže PROJECT GOTHAM RACING 4 z OXM číslo 5

Správné odpovědi:

1. Jak se jmenuje tvůrčí tým stojící za sérií Project Gotham Racing?
a) Bizzare Creations

2. S jakými dopravními prostředky můžete nově závodit v PGR 4?
b) motorky

3. Které z následujících měst se v PGR 4 neobjevilo?
c) Praha

Šťastní výherci

Volant:
Petra Kořínková

Ovladač:
Miroslav Svoboda
David Stránský
Emilia Rumanova

Tiráž

OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ
web: www.oxm.cz
e-mail: oxm@cpress.cz

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711,
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
Holandská 8, 639 00 Brno

TISK Graspo, a. s.

REGISTRACE ISSN 1802-5579, MK ČR E 17602

Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s. Veškerá autorská práva vykonává vydavatel.

Žádná část z obsahu tohoto časopisu nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele. Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Zasláním příspěvku vyjadřuje autor souhlas s jeho zveřejněním a redakčními úpravami. Názor autora nemusí být totožný s názorem vydavatele tohoto časopisu.

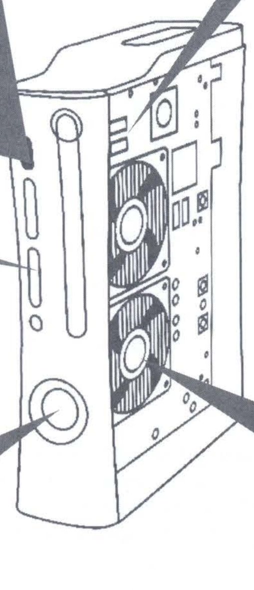
Anglickou a americkou verzi časopisu vydává Future Publishing Ltd, Beauford Court, 30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW.

Články převzaté do tohoto čísla z amerického a britského vydání oficiálního Xbox Magazine (včetně Xbox 360: The Official Xbox Magazine) jsou chráněny autorskými právy Future US, Inc., nebo Future Publishing Limited v roce 2007. Reprodukce a rozšiřování je zakázáno. Veškerá práva vyhrazena. Otištěno na základě povolení. Jakékoli reprodukování v jakémkoli jazyce, celku nebo části, bez předchozího písemného povolení, se výslovně zakazuje.

OXM REDAKCE
Šéfredaktor: Jan Morkes
Zástupce šéfredaktora: Karel Kališ
Stálí spolupracovníci: Martin Boček, J.A. Frost, Matěj Havíř, Michal Jonáš, Ivan Kratochvíl, David Sláma, Michael Stern, Jiří Škrampal, Petr Urban, Tomáš Vrána, Martin Zavřel, Kamil Gric
Ředitel úseku tištěných médií: Michal Politzer
Editace: Matěj Dvořák
Korektury: Zdeněk Dan
Asistentka redakcí: Petra Ingrová

SPECIÁLNÍ DÍKY
Anglickému Future Publishing a české herní divizi společnosti Microsoft

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Titulní strana: Jaroslav Novák
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Jan Cága
Marketing: Romana Kavanová, Jana Zavadilová
Produkce: Diana Brabcová
Distribuce: Eva Sedláková



PŘEDPLATNÉ, REKLAMACE
casopisy.cpress.cz
Předplatné a reklamace pro ČR:
bezplatná telefonní linka: 800 11 55 88
(v pracovní dny od 8.00 do 16.30 hodin)
predplatne@cpress.cz
reklamace@cpress.cz
Předplatné a reklamace pro SR:
casopisy@cpress.sk
tel.: +421 244 453 702
reklamace@cpress.sk
Upozornění pro předplatitele:
kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte

INZERCE
Produktový manažer: David Matějiček
Computer Press Praha: Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Richard Mařák, Barbora Terebová Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno: Jitka Křivská Holandská 8, 639 00 Brno tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712
Computer Press Bratislava: Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contacts: Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz) Holandská 8, 639 00 Brno, Czech Republic tel.: +420 545 113 771 fax: +420 545 113 712

Kvalita a nízká cena?

Jde to vůbec dohromady?

Samsung má mezi výrobci LCD televizorů trochu zvýhodněnou pozici. Vzhledem k tomu, že panely vyrábí sám, může si dovolit také do cenově dostupnějších modelů osazovat kvalitní kousky. Stalo se tak i v tomto případě?

HD LCD televizor Samsung LE32R86BD 25 990 Kč

zdroj Samsung, Praha | kontakt www.samsung.cz | záruka 2 roky

CELKOVÉ POJETÍ PRODUKTŮ od korejského Samsungu se soustředí hodně na design. A nutno hned dodat, že se mu to daří. Oblé hrany, decentní světýlko pod logem, pevný a přitom poctivý stojan, na němž se obrazovka nijak nekývě, to vše přispívá k budování velmi dobré image. Koho by malé světlo pod logem dráždilo, může jej OSD nabídce vypnout. A právě řada takovýchto detailů dělá Samsung Samsungem.

ZEVRUBNÁ PROLÍDKA

Veškeré použité materiály jsou velmi kvalitní. Plasty krásně lícují, při přenášení nikde nic nevrže, stojan je bytelný. Na pravém boku najdete základní ovládací tlačítka, jimiž můžete nastavovat hlasitost, přepínat programy, vstoupit do OSD nabídky nebo přepínat vstupy. Samozřejmě nechybí tlačítko pro zapnutí. Při pohledu z větší vzdálenosti nejsou tlačítka téměř patrná a nijak tak neruší celkově povedený design. Použitý stojan dovoluje otáčení kolem osy v rozmezí ±200. Horizontální naklápění možné není. Vzhledem k dobrým pozorovacím úhlům to ale příliš nevadí.

K připojení nejrůznějších zařízení máte k dispozici dostatek konektorů. Na pravém boku najdete ukrytý výstup na sluchátka (3,5mm jack), kompozitní AV vstup, S-Video a HDMI vstup. Chybí zde snad jen čtečka karet a USB port pro čtení fotografií z flashdisků. Nezapomnělo se ani na slot pro CL kartu. Na zadní stěně najdete další dva HDMI vstupy, dva SCARTy, komponentní vstup i klasický D-Sub vstup pro připojení počítače. Téměř všechny vstupy jsou doplněny i vlastními audiovstupy.

Samsung u této televize použil svůj tradiční S-PVA panel. Ten má v tomto případě velmi dobré a živé barvy, ke slévání i nejtmavších odstínů téměř nedochází a pozorovací úhly jsou také výtečné. Oproti předchozí generaci již bylo odstraněno i špatné podání černé barvy, která mívala modrý nádech. S pleťovými odstíny si Samsung také poradil bravurně.

OPOŽDĚNÁ REAKCE

Tento model obsahuje jeden kombinovaný analogový/DVB-T tuner, který má dobrou citlivost. S digitálním tunerem je spojeno i EPG (elektronický programový průvodce), který má však problémy s češtinou. Před písmeny s háčkem vměstná EPG znak „I" a místo háčku vytvoří nad písmenem dvojtečku. Budoucím upgradem firmwaru by to ale mohlo jít vyřešit.

Při zpracování obrazu Samsung používá řadu technologií (např. DNIe – Digital Natural Image engine), které mají sice blahodárný vliv na jeho kvalitu, bohužel ale dochází k malému zpoždění vysílání. Pokud máte např. ve vedlejší místnosti puštěnou televizi se stejným programem, dochází tak k nepříjemné ozvěně. Tento nedostatek se navíc projevuje i u připojených externích reproduktorů. Do nich totiž signál jde v reálném čase, a tak k této ozvěně dochází i zde. Samsung to vyřešil trochu šalamounsky tím, že přidal do OSD nabídky možnost ztlumení integrovaných reproduktorů. Tímto způsobem je sice nepříjemná ozvěna odstraněna, zpoždění obrazu oproti zvuku však nikoli. Zpoždění je naštěstí v tomto režimu téměř nepostřehnutelné.

Kvalita zvuku není sice nijak převratná, nicméně dostatečná. Samozřejmě ale nemůžete čekat basy, které by rozvlnily podlahu a donutily skleničky ve vitrínách poskakovat. Milovníkům filmů tak lze jen doporučit doplnit televizi i systémem domácího kina.

KOMFORTNÍ OVLÁDÁNÍ?

OSD nabídka je kompletně počeštěná, přehledná a celkově velmi pěkně zpracovaná. Nabízí také pokročilé možnosti pro nastavení obrazu i zvuku. Kromě standardních nastavení jasu, kontrastu a sytosti barev můžete nastavovat jednotlivé barevné složky RGB, úroveň podsvícení, teplotu barev nebo ostrost obrazu. K dispozici je i několik režimů obrazu: standard, film a dynamický. Nejpříjemněji pro dlouhodobé sledování přitom působil režim filmu. Na podsvícení mají také vliv režimy úspory energie, které najdete schované v části věnované nastavení. V možnostech zvuku najdete zapnutí prostorového režimu SRS, nechybí ani přednastavené profily: standardní, hudba, film, řeč nebo vlastní. V možnostech je rovněž režim PIP. Ten se ale týká pouze kombinace PC + anténa nebo anténa + kompozitní vstup. Vzhledem k jednomu tuneru je to celkem logické.

Nedílnou součástí televize je také dálkové ovládání. To je na můj vkus trochu neohrabané a hůř se drží. Najdete na něm ale všechny potřebné funkce, ať už je to přepínání formátu obrazu, zvuku nebo videovstupu. Dálkové ovládání je navíc přizpůsobeno firemní technologii AnyNet. Pokud máte přes HDMI vstupy připojené další zařízení od Samsungu, budete je moci ovládat jedním ovladačem. Vzhledem k délce a mírné nepřehlednosti dálkového ovládání je zajímavé podsvícení tlačítek televize, hlasitosti a přepínání programů.

I když má Samsung LE32R86BD několik nedostatků, celkově převládají velmi pozitivní dojmy. Přihlédnu-li i k celkem atraktivní ceně (dá se koupit kolem 21 000 Kč) a bohaté výbavě, mohu tento televizor vřele doporučit.

Radek Bábíček

PLUSY Kvalita obrazu, cena, české menu, atraktivní design
MÍNUSY Ergonomie dálkového ovládání, zpoždění při zpracování obrazu, ozvěna u externích reproduktorů
HODNOTÍME Věrně a syté barvy, stejně jako dobré podání pleťových odstínů jsou u tohoto televizoru samozřejmostí. Televizor je navíc velmi dobře vybaven, lepší snad mohla být jen kvalita zvuku.

CELKEM ★★★★☆

úhlopříčka 81 cm (32") **zobrazovací technologie** LCD **rozlišení** 1 366 × 768 bodů **pozorovací úhly** 178°/178° **kontrastní poměr** 8 000:1 (dynamický) **jas** 550 cd/m² **obrazové formáty** 16:9, 4:3, 14:9, zoom, široký zoom **vylepšení obrazu** DNIe (Digital Natural Image engine), rozšířená barevná škála, digitální hřebenový filtr **normy** PAL/SECAM, HDTV (720i) **počet tunerů** 1, DVB-T/analogový **teletext** ano, 1 000 stran **česká nabídka** ano **obraz v obraze** ne **reproduktory** 2× 10 W **vylepšení zvuku** ekvalizér **konektory** 2× HDMI 1.2 + stereo (HDMI 2), 2× SCART (1× RGB), komponentní video + stereo, VGA + stereo, sluchátka, SPDIF out **podstavec** pevný **spotřeba** 150 W/1 W **rozměry (v × š × h)** 541 × 800 × 252 mm **hmotnost** 13,1 kg **příslušenství** dálkový ovladač, návod, napájecí kabel

Jestliže jste v posledních letech televizory Sharp u nás moc neviděli, s nástupem LCD se situace změnila. Sharp je jeden z mála skutečných výrobců LCD panelů a díky tomu se řadí ke špičce. Jaká je jeho úplná novinka – 37" HD ready televizor?

Sharp LC-37WD1E 33 999 Kč

zdroj Expert Elektro | kontakt 272 122 111 | www.expertelektro.cz | záruka 2 roky

UŽ VZHLED TELEVIZORU NAZNAČUJE, že před sebou nemáte levný model se základní výbavou. Kvalitním černým lesklým plastem a oblým elegantním designem se televizor řadí mezi luxusnější modely, výrobce však design vylepšil stříbrným rámem. Velmi příjemný je i fakt, že na rozdíl od dřívějších modelů se televizor dodává již s namontovaným pevným stojanem.

Základní ovládací prvky jsou umístěny za horní hranou televizoru, na pravé straně naleznete dobře přístupné AV konektory pro připojení kamery a sluchátek. Zadní strana skrývá obvyklou sadu konektorů v čele se dvěma páry konektorů HDMI a SCART a po jednom vstupu komponentním, VGA a kompozitním. Zde stojí za zmínku znatelné vylepšení oproti minulé generaci televizorů Sharp, kdy televizor akceptuje na PC vstupu rozlišení 1360 × 768 a taktéž nabízí režim (na výběr jsou tři), kdy jeden bod na vstupu odpovídá bodu na televizoru (pixel maping). Mezi konektory naleznete i CI slot, ten ovšem aktuálně nemá využití. Režim 1080p HDMI vstup nepodporuje. Detekci zdroje s 24 snímky za sekundu televizor má.

RYCHLE A ZBĚSILE

Po zapnutí televizor nabídne základní nastavení – zde bohužel budete marně hledat nejen český jazyk, ale také Českou republiku pro správné seřazení a pojmenování programů. Díky přehlednému a velmi intuitivnímu menu sice nebudete mít problém vše rychle upravit ručně, doufáme ovšem, že příště se výrobce polepší i s češtinou.

Sharp je samozřejmě vybaven jak analogovým, tak digitálním tunerem pro pozemní vysílání – oba dva se vyznačují dobrou citlivostí. Přepočet obrazu z PAL rozlišení na rozlišení obrazovky zvládá přístroj velmi dobře, s nízkou kvalitou obrazu tuzemského vysílání se ovšem moc čarovat nedá. Výborně u analogového vysílání funguje automatická detekce formátu obrazu – televizor detekuje např. černé pruhy a obraz se plynule roztáhne na celou obrazovku.

Velkou pochvalu si zaslouží použitý displej. Je velmi rychlý nejen podle specifikací (6 ms), takže sport (fotbal z ČT, závody F1 z DVD) i akční scény jsou ostré bez chyb s perfektně vykresleným pozadím a hranami. U pozemního vysílání si můžete navíc zapnout funkci MJC, která zcela potlačí obvyklé chvění obrazu a ještě více zvýší čitelnost rychlých pohybů.

Pro nastavení obrazu máte k dispozici hodně standardních položek, televizor například nabízí nezávislé nastavení jasu displeje a jasu podsvícení. Z dalších nadstandardních funkcí stojí za zmínku automatické nastavení jasu dle úrovně okolního světlení (OPC) a volitelné rozšíření hloubky černé.

PŘEJETE SI BÍLOU NEBO ČERNOU?

Podání barev displeje bylo velmi dobré, pleťová barva působí přirozeně i oddělení barev zvládá televizor výborně. Světlé přechody šedé vykresluje velmi dobře, bohužel s nejtmavšími odstíny šedé je to již o poznání horší. Obvyklá slabina LCD technologie se samozřejmě projevuje i zde, takže při večerním sledování filmu nečekejte dokonalou černou.

Jedinou větší výtku musím směřovat na homogennost podsvícení displeje. V tmavých scénách je bohužel vidět, že kraje jsou osvětlené více než střed, což vzhledem k jinak výbornému LCD displeji zamrzí. Když k tomu přičteme slabší černou, pro noční sledování HD filmů z Blu-ray přehrávače televizor ideální není.

Kvalita zvuku u Sharpu je velmi dobrá – je čistý, plný, s výbornou srozumitelností filmových dialogů, a to i při zapnuté funkci STR TruSurround, která přidá zvuku virtuální prostor. Zde stojí za zmínku možnost vypnutí obrazovky při poslechu radiostanic naladěných DVB-T tunerem.

Sharp LC-37WD1E patří mezi televizory, které nabídnou nejen větší obrazovku, ale také kvalitní zpracování obrazu, což je problém levnějších televizorů. Pokud hledáte velmi dobrý LCD televizor pro denní sledování televizního vysílání, připojení k PC či herní konzoli, případně na sledování filmů z DVD, můžeme televizor doporučit. Náročnějším majitelům Blu-ray a HD DVD přehrávačů se hodí do obýváku spíše některý z dražších Full HD modelů.

Jaromír Puk

PLUSY Dobrý obraz, rychlost displeje, atraktivní design, výbava
MÍNUSY Anglické menu, homogennost podsvícení
HODNOTÍME Rychlý displej doplňuje propracované zpracování obrazu a velmi dobrá výbava. Ke kladům patří i příjemné barvy a přirozené pleťové odstíny. Jen podsvícení displeje by mohlo být lepší.

CELKEM ✱✱✱✱✱

úhlopříčka 94 cm (37") **zobrazovací technologie** LCD **rozlišení** 1 366 × 768 bodů **pozorovací úhly** 176°/176° **kontrastní poměr** 8 000:1 (dynamický) **jas** 450 cd/m² **obrazové formáty** auto,16:9, 4:3, 14:9, zoom, široký zoom **vylepšení obrazu** MJC, OPC, digitální hřebenový filtr **normy** PAL/SECAM, HDTV (720p) **počet tunerů** 2, DVB-T/analogový **teletext** ano, 2 000 stran **česká nabídka** ne **obraz v obraze** ne **reproduktory** 2× 10 W **vylepšení zvuku** STR TruSurround **konektory** 2× HDMI + stereo (HDMI 2), 2× SCART (1× RGB), komponentní video + stereo, VGA + stereo, sluchátka, stereo out, CI slot **podstavec** pevný **spotřeba** 177 W/1 W **rozměry (v × š × h)** 657 × 913 × 306 mm **hmotnost** 13,1 kg **příslušenství** dálkový ovladač, návod, napájecí kabel

Jak kupón použít? TIP: Kupón nemusíte vystřihovat, ale stačí jej ukázat prodejci v časopise. Následně bude kupón znehodnocen razítkem prodejny.

10% sleva při nákupu TV

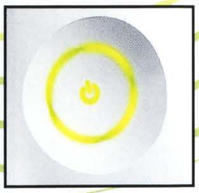
expert

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **10 %** (aktuální cena bez slevy je 33 999 Kč, ušetříte tedy 3 400 Kč!) na LCD TV **Sharp LC-37WD1E** v síti prodejen K+B Expert. Přesný seznam prodejen najdete na stránkách **www.kbexpert.cz**.
- Slevový kupón smí být využit pouze při jednom nákupu televizoru a jeho hodnotu nelze sčítat ani kombinovat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kupónu vyprší dne **20. ledna 2008**
- Okopírované či jakýmkoliv způsobem poškozené kupony nebudou akceptovány

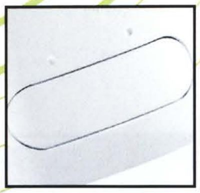
Jump in...

PROZKOUMEJ

kabát svého Xboxu 360 a všechny jeho kapsy

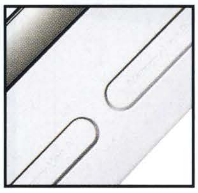


Světelný kruh (světlo života)
Okolo vypínače Xboxu se nachází světelný kruh rozdělený na 4 části, které upozorňují na zapojené ovladače, stejně jako na odpojené kabely a chyby.



2 přední USB sloty
Nejlépe využitelné pro drátové ovladače i nabíjení těch bezdrátových (pokud máte Play and Charge kit). Slouží také k připojení fotoaparátů, MP3 přehrávačů, volantů a jiných zařízení. Při nevyužití jsou zakryty pružnou záklopkou.

20GB harddisk (dá se koupit zvlášť) 2 499 Kč
Není nutný – v případě zakoupení Arcade verze Xboxu 360 ho nahradí paměťové karty, ale opravdový hráč pevný disk potřebuje na stahování demoverzí, videí a jiného obsahu z Xbox Live.



Paměťové sloty 888 Kč (64MB verze), 1 199 Kč (512MB verze)
Ukládejte na ně své herní světy, Xbox Live účet a Gamer Profile. Pomocí paměťových karet se tyto informace dají přenést i na jiné konzole. K dostání jsou 64MB a 512MB jednotky. Užitečné zařízení, ale spíše pro rekreační hráče. V porovnání s harddiskem jsou totiž finančně dost nevýhodné.

DVD mechanika
Stříbrná krytka pro Premium konzole a bílá pro Arcade verzi. Otevírá se manuálně, pomocí gamepadu nebo ovladače „remote control". Nikdy nehýbejte s Xboxem, pokud je v mechanice médium!

Faceplate od 400 Kč
Nelíbí se vám už barva Xboxu? Pořiďte si nový faceplate, který můžete měnit dle libosti. K dostání je ve spoustě barevných variací zkrášlujících konzoli.

Doporučené doplňky

Play and Charge Kit – 499 Kč
Přestaňte plýtvat AA bateriemi a kupte si tuto věcičku. Nabíjecí baterie a kabel vám dovolí hrát i při nabíjení. Nutnost pro každého pravidelně hrajícího majitele Xboxu 360 s bezdrátovým ovladačem.

Bezdrátový ovladač – 1 299 Kč
Nejelegantnější funkční gamepad, který kdy člověk vyrobil! Investujte do dvou bezdrátových ovladačů a aspoň jednoho Play and Charge Kitu pro ultimátní herní pohodlí!

HDTV – od 20 000 Kč
Abyste ze svého Xboxu 360 dostali maximální výkon, potřebujete HDTV. Mrkněte se po HD Ready logu, což zaručuje minimálně rozlišení 720p, komponentním vstupu a po 10ms nebo nižší odezvě.

OXM přehlídka hardwaru

Všechen nadstandard, který potřebujete k opravdové herní extázi. S těmito oficiálními specialitami se nemůže nic měřit.

Nejzajímavější novinkou posledních měsíců je bezesporu vydání Xbox 360 Elite, černé konzole se 120GB pevným diskem! Elite nabízí plnou podporu HDMI a zajistí vám spoustu volného místa potřebného pro dema, uložené pozice a další. Už nikdy žádné otravné mazání!

Xbox 360 Elite
13 999 Kč

» Konečně v černém
» Velký 120GB pevný disk
» Černý bezdrátový ovladač, černý headset a černý HDMI kabel

Xbox 360 Play and Charge Kit (černý) 599 Kč

» Pro ty, kteří chtějí, aby jim vše sedělo k nové Elitní konzoli
» Samozřejmě funguje i s Core a Premium jednotkami, pokud je budete chtít mixovat

Xbox 360 Messenger Kit
1 199 Kč

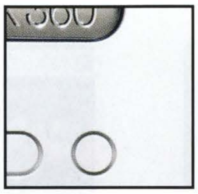
» Zastrkává se do spodní části ovladače
» Funguje jako klasická klávesnice, jen je více kompaktní
» Podsvícená klávesnice pro psaní před domácím kinem a v temných místnostech

Barevné bezdrátové ovladače
1 299 Kč

» Dostupné v růžové, ledově modré a vojenské modré barvě a také dva druhy ovladače Halo 3 Special Editon
» Fungují se všemi modely Xboxu 360

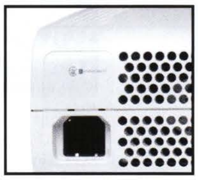
Halo 3 Xbox 360 (Mongooose Edition)
11 990 Kč

» Obsahuje 20GB pevný disk, bezdrátový ovladač ve stejné zeleno-zlaté barvě jako konzole, HDMI a Play and Charge kit. Funguje se všemi výše jmenovanými příslušenstvími



Synchronizační tlačítko
Zmačkněte tohle tlačítko na Xboxu 360 a na bezdrátovém ovladači, čímž obě zařízení propojíte a můžete hrát. Užitečnost této hračičky poznáte, když si váš kamarád přinese svůj bezdrátový ovladač na multiplayerový dýchánek.

A/V Out
Připojí váš Xbox 360 k televizi či k hi-fi věži kvůli audiu a obrazu zvlášť. Slouží také jako výstup pro VGA, komponentní nebo kompozitní kabel, optické audio, RCA stereo a u Elite HDMI (podle toho, jaký kabel použijete).



Síťový vstup
Sem připojujete Xbox 360 ke zdroji napájení. Pamatujte, že zdroj (familiárně označovaný jako „cihlička") musíte mít na dobře větraném místě!

Slot pro Wi-Fi adaptér a USB port
Wi-Fi adaptér se zapojuje do tohoto slotu. Stejně tak do něj připojujete HD DVD mechaniku, pokud ji máte. Vzadu najdete ještě jeden USB port vhodný třeba pro připojení kamery Vision, aby zbytečně nezaplácávala přístupnější konektory na přední straně Xboxu.

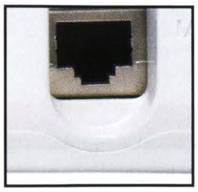
Základní dilema

Xbox 360 Arcade – 7 990 Kč

» Bezkonkurenční cena a možnost hrát veškeré hry na Xboxu 360. Navíc zdarma 5 arkádovek
» S bezdrátovým ovladačem, kompozitním kabelem a paměťovou kartou

Xbox 360 Premium – 9 990 Kč

» Nejlepší poměr cena/výkon
» S bezdrátovým ovladačem, 20GB harddiskem a komponentním kabelem
» Nově i jako vánoční balíček s dvěma hrami



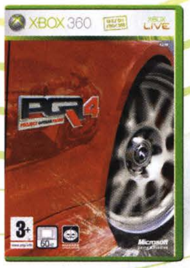
Ethernet port
Pokud nemáte doma bezdrát, ale jen optickou síť, připojíte k ní svou konzoli právě díky tomuto portu a pak už jen brouzdáte na Xbox Live. Slouží také ke spojení dvou Xboxů 360 pro hraní přes System Link (což lze i bezdrátově).

HDDVD mechanika – 4 999 Kč
Protože je vaše mašina už teď plná pokročilých grafických technologií, stačí vám jen dokoupit HDDVD mechaniku, a z Xboxu máte rázem supermoderní přehrávač, za který byste jinak zaplatili o několik tisícikorun více.

Jump in...

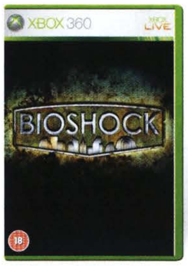
JASNÁ VOLBA

Hledáte ideální herní dárek na Vánoce? Náš průvodce vám poradí!



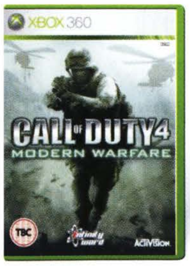
Project Gotham Racing 4
HODNOCENÍ: 8,1
Ni déšť, ni mráz nezastavil Project Gotham Racing 4 před tím, aby se stala nejlepšími arkádovými závody.

Elder Scrolls IV: Oblivion
HODNOCENÍ: 9,1
Bezkonkurenční RPG, které vám doma zkrátka nesmí chybět!

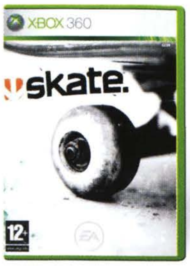


BioShock
HODNOCENÍ: 9,2
Návrat do utopického světa nemusí být doprovázen nadšeneckým dobrodružstvím. Těšte se na nabitou akci s RPG prvky.

The Orange Box
HODNOCENÍ: 9,4
Zní to jako lákadlo velkých obchodů s potravinami. Ovšem tři za cenu jedné platí i v případě reedice Half-Life 2.

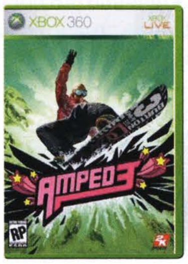


Call of Duty 4
HODNOCENÍ: 9
Call of Duty se konečně vymanil ze stereotypu druhé světové války. Své pěšáky nyní provedete po scenériích Středního východu.

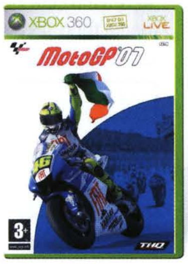


Skate
HODNOCENÍ: 8,9
Nejlepší skejťácký simulátor, který zbořil dlouholetou nadvládu legendy jménem Tony Hawk.

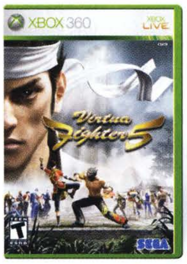
Ghost Recon AW 2
HODNOCENÍ: 8,2
Máme-li si vybrat, první díl i díky nižší ceně vítězí. Dvojka ale nabízí multiplayerové drobnosti, kvůli nimž by neměla chybět ve vaší sbírce.



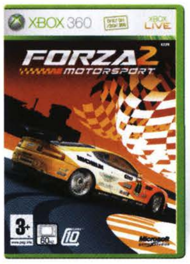
Amped 3
HODNOCENÍ: 8,4
Sportovní simulátor, který si bere na mušku populární snowboarding. Je libo několik triků na svahu?



MotoGP '07
HODNOCENÍ: 8,2
Zřejmě nejlepší simulátor motocyklového šílenství sklidil v řadách recenzentů i hráčské veřejnosti velký úspěch.



Virtua Fighter 5
HODNOCENÍ: 9,1
Není jednodušší cesty, než si vyřídit účty s nepřítelem z Ameriky nebo Austrálie. Jak? Prostřednictvím Virtua Fighter 5.



Forza Motorsport 2
HODNOCENÍ: 9
Forza 2 je takřka bezchybný automobilový simulátor, který reálně (a přitom zábavně) zachycuje prostředí závodních okruhů od A do Z.

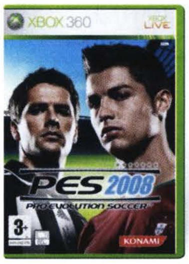
Mass Effect
HODNOCENÍ: 9,3
Neřízená střela novodobých her přistála na konzoli Xbox 360! Kombinace RPG prvků s ryzí akcí nekompromisně udává směr ostatním vývojářům.

Blue Dragon
HODNOCENÍ: 8,4
Samotný pán Final Fantasy stvořil exkluzivně rozsáhlé pohádkové RPG. Nenechte si ujít výlet do země magických stvoření.

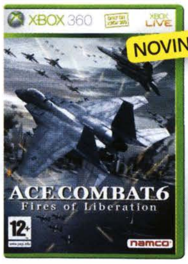
FIFA 08
HODNOCENÍ: 8,2
Vybudujte si kariéru nejlepšího trenéra a hráče současně v jedné z nejlepších fotbalových her současnosti!

Lost Planet
HODNOCENÍ: 8
Obklopen ledem, sněhem a všudypřítomnými sněžnými piráty. Ztracený osud na ztracené planetě.

Eternal Sonata
HODNOCENÍ: 8
Kdo by neznal slavného skladatele Fréderica Chopina, nechť si opráší své hudební znalosti. V jeho kůži se totiž ocitnete prostřednictvím tohoto klasického RPG.



Pro Evolution Soccer 2008
HODNOCENÍ: 8
Jaký je hlavní rozdíl mezi FIFA 08 a Pro Evolution Soccer 2008? Pouze ve stanovených prioritách. Jinak jsou oba tituly brutálně návykové.

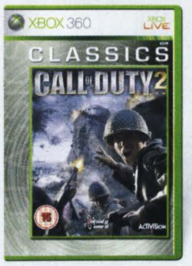


Ace Combat 6
HODNOCENÍ: 8,4
Hladoví virtuální piloti mohou opět nasytit svá prázdná břicha. Letadla z Ace Combat 6 už čekají na startovní dráze.

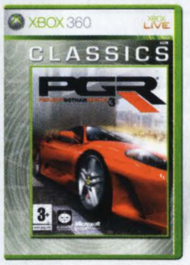
ZLEVNĚNÉ KLASIKY PRO XBOX 360

Ghost Recon Advanced Warfighter
HODNOCENÍ: 9
Akční střílečka z blízké budoucnosti i s odstupem času dokazuje, že stále nepatří do starého železa.

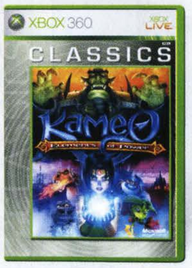
Dead Rising
HODNOCENÍ: 8,1
Jak to skončí, když chce horlivý novinář ulovit „velrybu"? Nemá někdo chuť na mozeček?



Call of Duty 2
HODNOCENÍ: 9,1
Vynikající akční hra, zařazená do prostředí druhé světové války, vás doslova vrhne do vřavy.



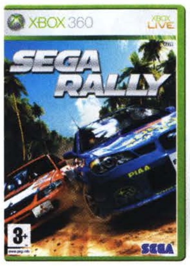
Project Gotham Racing 3
HODNOCENÍ: 8
Široká nabídka burácejících motorů se snoubí s inovativním systémem závodění právě v Project Gotham Racing 3.



Kameo: Elements of Power
HODNOCENÍ: 8
Kvalitních akčních adventur za zvýhodněnou cenu je na trhu žalostně málo. Kameo jim napravuje reputaci.

Saints Row
HODNOCENÍ: 7,8
Gigantické město Southern Cross, svoboda pohybu jako v GTA a pár „cool" vychytávek. Mňamka.

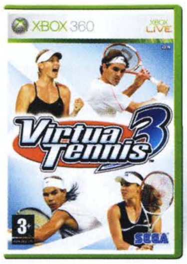
Lego Star Wars: The Complete Saga
HODNOCENÍ: 8
Umělohmotní panáčci v hábitech se dočkali své vlastní kompilace. K původním dvěma dílům samozřejmě přibyly další bonusy.



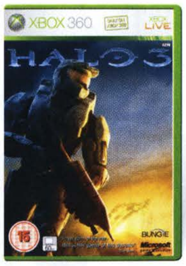
Sega Rally
HODNOCENÍ: 7,7
Arkáda jako řemen. Tímto titulem se může pyšnit Sega Rally Revo, jejíž misky vah rapidně směřují k pozici „maximální zábava".

Assassin's Creed
HODNOCENÍ: 8
Simulátorem roku v kategorii zlodějství se stává Assassin's Creed. Jeho koníčky? Špehování, zabíjení, akrobatické sestavy a splynutí s davem.

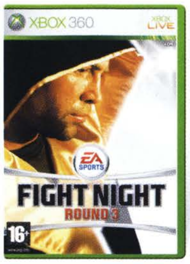
NHL 08
HODNOCENÍ: 8,7
Rok se s rokem sešel a EA Sports opět drancuje soukromé životy fanouškům hokeje. Mód kariéry vám totiž nedá spát.



Virtua Tennis 3
HODNOCENÍ: 9
Plahočení se za malým, kulatým nesmyslem? Proč ne, když po kurtě pobíhá řada sličných tenistek reálných jmen.

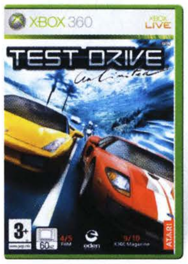


Halo 3
HODNOCENÍ: 9,3
Halooo, halooo! Je tu třetí Halo, aneb pokračování jedné z nejelitnějších first person akcí na celém širém světě.

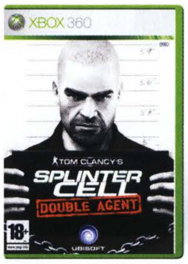


Fight Night Round 3
HODNOCENÍ: 8
Zde je popisek snadný: Nejlepší boxerská hra současnosti pro Xbox 360. Teď už stačí jen zasadit pořádný knockout.

Guitar Hero III
HODNOCENÍ: 8,1
Jsou věci, jejichž návykovosti neporozumíte. Hrát si na kytaristu prostřednictvím Xbox 360? A proč ne?!

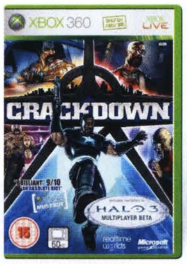


Test Drive Unlimited
HODNOCENÍ: 8
Pro někoho překvapení, my to však čekali. Test Drive Unlimited nabízí živoucí svět a zajímavé možnosti online hraní.



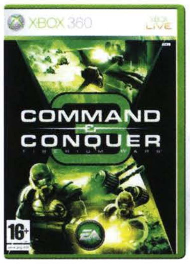
Splinter Cell Double Agent
HODNOCENÍ: 9
Tajný agent Sam Fisher, ačkoli ukončil službu, stojí před nelehkou výzvou. Teroristi ho opět vyzvali do svých příbytků, a rozhodně ne na pár panáků.

Gears of War
HODNOCENÍ: 9,3
Vydařená akční hra postavená na Unreal 3 enginu zaručuje zábavu a strhující podívanou v jednom. Znáte lepší variantu, která připoutá na dlouhé večery?



Crackdown
HODNOCENÍ: 7,9
Crackdown je přirovnáván k fenoménu jménem GTA. Proč? Velké interaktivní město, nápaditý příběh. Vysoce návykové.

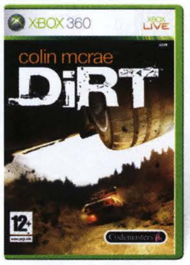
Hitman: Blood Money
HODNOCENÍ: 7,9
Nájemný vrah s lysinou a čárovým kódem na hlavě si ani protentokrát nevzal dovolenou. Naopak, stále jej zajímají krvavé peníze.



Command & Conquer 3: Tiberium Wars
HODNOCENÍ: 8,3
Jeden z největších průkopníků svého žánru nezklamal ani posledním přírůstkem Tiberium Wars. Král je mrtev, ať žije král také na Xboxu 360.

The Simpsons Game
HODNOCENÍ: 7,7
Simpsonovi udělali rozruch nejen v kinech, ale i na Xboxu 360. Parodování „konkurenčních" her zvládá potrefená rodinka dokonale.

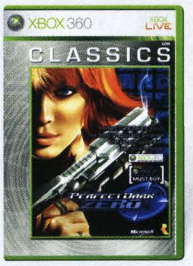
NBA 2K8
HODNOCENÍ: 8,6
2K Games předvedli, že dokáží konkurenčním EA Sports nadělit hezkých pár košů navíc. Nikde nenajdete víc naleštěné virtuální palubovky.



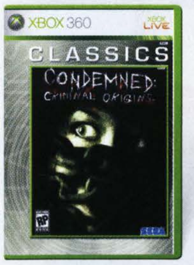
Colin McRae: Dirt
HODNOCENÍ: 8,1
Nejdelší rallye série pro Xbox se opět vrací na místo činu. Tentokrát prověříte špičkové závodní speciály na bahnitých tratích.

Viva Piñata
HODNOCENÍ: 8,2
To nejroztomilejší, co si můžete na Xboxu užít. Plyšová zvířátka Piñata navíc nejsou pouze pro děti.

Dead or Alive 4
HODNOCENÍ: 9
Dead or Alive 4 oproti předchůdci doznal pouze minimum změn. I to však fantastické bojovce stačilo k úspěchům.

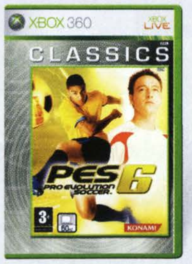


Perfect Dark Zero
HODNOCENÍ: 8,4
Hlavní hrdinka first person akce Perfect Dark Zero si s nikým nezadá. Dokonale ovládá zbraně. Odzbrojí i její pohled.



Condemned: Criminal Origins
HODNOCENÍ: 8,2
Proč ve městě stoupá kriminalita a počet obětí, zdá se, nemá konce? Podobnou otázku řeší agent FBI, jehož kvér nezná bratra.

Tomb Raider Legend
HODNOCENÍ: 8
Nejpevnější poprsí Lary Croft. Nejostřejší kulky. Nejlepší Tomb Raider, co kdy spatřil světlo světa.



Pro Evolution Soccer 6
HODNOCENÍ: 8,3
Předchůdce jednoho z nejlepších fotbalových simulátorů současnosti. Pravda, FIFA mu byla vždy v patách.

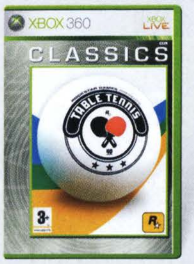


Table Tennis
HODNOCENÍ: 7
Stolní tenis od autorů GTA? Proč ne. Zvlášť, když se tato rozcvička pro nové technologie GTA IV vydařila.

NAJDETE NA DVD!

AUTOR: Matěj Havíř

Tento měsíc nasbíráte hodně bodů. Nemyslím tím do vašeho gamerscore, ale virtuálně řidičských. Na našem DVD se totiž bude hodně rychle jezdit a často porušovat rychlostní limit (o pásech ani nemluvě). Ačkoli herních žánrů zde naleznete dost, převahu mají závody a sporty. Jasným favoritem je tentokrát Project Gotham Racing 4. V anglickém OXM neváhali s absolutním hodnocením, my byli (tradičně) o dost tvrdší, ale nač to řešit... Sami si můžete udělat vlastní názor díky hratelné demoverzi. A nejen z ní, osm dalších hratelných ukázek se ani v nabitém předvánočním období neztratí.

DVD V ČEŠTINĚ!

Díky spolupráci s tvůrci se nám podařilo jako jedinému oficiálnímu hernímu magazínu v České republice pravidelně lokalizovat DVD do češtiny. Pokud se vám stále zobrazují anglické popisky, přejděte v dashboardu na záložku System, otevřete Console Settings, najděte položku Locale a změňte zemi na Czech Republic.

Víte, že na DVD najdete vedle videí i rozhovory s tvůrci?

OBSAH DISKU:

ZAHRAJTE SI

- Project Gotham Racing 4
- Spider-Man: Friend or Foe
- FIFA 08
- NBA 2K8
- Pro Evolution Soccer 2008
- MX vs. ATV: Untamed
- Crash of the Titans
- Tetris Splash
- Fatal Fury Special

VIDEA

- Midnight Club: Los Angeles
- Soul Calibur 4
- Halo 3 Exhibition video
- Prototype Interview
- Assassin's Creed Interview
- Guitar Hero III Interview
- Silent Hill V
- Beowulf
- Beatiful Katamari

NEXT

- Bionic Commando
- Dead Space
- Midnight Club: Los Angeles
- The Club
- Tom Clancy's Air Combat

RECENZE

- Crash of the Titans
- Clive Barker's Jericho
- E4 (Every Extend Extra Extreme)
- Eternal Sonata
- Exit
- F.E.A.R. Files
- Kane & Lynch: Dead Men
- Naruto: Rise of a Ninja
- Need for Speed Pro Street
- NHL 2K8
- Pro Evolution Soccer 2008
- Spider-Man: Friend or Foe
- TimeShift
- Tony Hawk's Proving Ground

DEMOVERZE!
PROJECT GOTHAM RACING 4

Dlouho očekávaný nástupce velmi populární hry je tady. Jestli se za nablýskanými kapotami skrývá i hratelnost, můžete zjistit sami. Nakouknete na slavný Nürnburgring a pětici modů vyzkoušíte v ulicích Macaa. Nürnburgring je nevyzpytatelný především díky novému systému počasí. Osedlejte motorku a přesvědčíte se o tom sami. Doporučujeme při tom vyzkoušet replay mód. Ani ne tak kvůli krásné grafice, jako spíše k vyzkoušení povedeného foto módu, v němž si můžete pohrát s mnoha grafickými efekty.

LT BRZDA
RT PLYN
LB KAMERA
RB NEVYUŽITÉ

Ovládání:

- ZATÁČENÍ
- KAMERA
- VOLBA MUZIKY
- A RUČNÍ BRZDA
- B NEVYUŽITÉ
- X ŘADIT DOLŮ
- Y ŘADIT NAHORU

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Nový Spider-Man se snaží navázat na úspěch jiné mírně infantilně laděné série – Lego Star Wars. V této demoverzi naleznete jednu kompletní úroveň, včetně souboje s namachrovaným Dr. Octopusem. Ale nezoufejte, tentokrát v tom nejedete sami. Na pomoc Spider-Manovi přišli i jeho odvěcí nepřátelé. S jejich pomocí můžete provádět týmová komba, nebo se kdykoliv přepnout do ostatních herních postav. Kooperativní hra se přímo nabízí – první z hráčů se ujme samotného Spider-Mana a druhý buďto Green Goblina, nebo Venoma.

Ovládání:

- POHYB
- POHLED
- VÝBĚR DRAHOKAMU
- A SKOK
- B CHYTAČKA
- X PĚST
- Y PŘEPNUTÍ POSTAVY

LT LEVÁ STŘELBA
RT PRAVÁ STŘELBA
LB BĚH/KOP
RB NAKLONĚNÍ

FIFA 08

S železnou pravidelností přichází nový díl série FIFA, tentokrát pro rok 2008. Co takhle vyzkoušet si přátelský zápas mezi Barcelonou a Manchester United, a to v Allianz areně? Pokud se vám nelíbí ani jeden z týmů, zvolte barvy Interu, Marseille nebo třeba Bayernu Mnichov. Trial verze nabízí jednu půli, což protentokrát znamená čtyři minuty. Kdyby vás náhodou omrzela hra proti umělé inteligenci, můžete do hry zapojit až tři další kamarády.

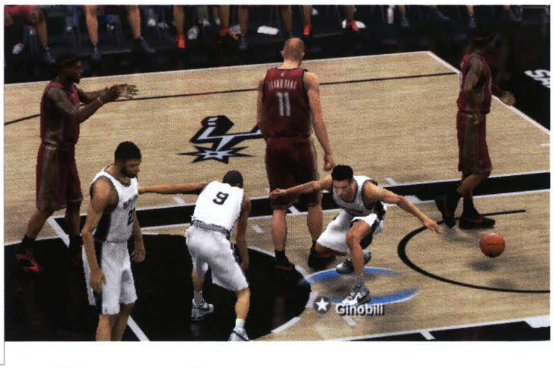
LT FINTY
RT NEVYUŽITÉ
LB ZMĚNA HRÁČE
RB SPECIÁLNÍ STŘELA

Ovládání:

- POHYB
- DOVEDNOSTI
- NEVYUŽITÝ
- A NAPADENÍ/PŘIHRÁVKA
- B SEBRÁNÍ MÍČE/STŘELBA
- X SKLUZ
- Y BRANKÁŘ

NBA 2K8

Hektický zápas vás čeká v podání dvou profi týmů – Cleveland Cavaliers proti San Antonio Spurs. Od minule se toho v hratelnosti moc nezměnilo, pouze přibylo několik speciálních pohybů pro jednotlivé hráče a zlepšení se dočkal i komentář. V podstatě ani nepotřebujete znát pravidla, jen si pamatujte, že s pomocí pravé páčky ovládáte všechny střely. Chcete-li vystřelit, táhněte páčkou nahoru a ve správný okamžik ji uvolněte. Na podobném principu fungují i ostatní pohyby.



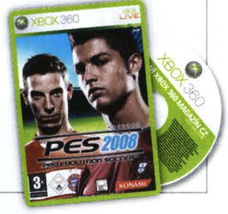
Ovládání:

- POHYB
- STŘELBA
- NEVYUŽITÝ
- A NAHRÁVKA
- B UVOLNIT PROSTOR
- X STŘELBA
- Y VÝSKOK

LT POSTUP
RT SPRINT
LB OVLÁDÁNÍ BEZ MÍČE
RB PŘIHRÁVKA

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Rok co rok Konami vylepšuje svoji fotbalovou sérii, i když, jak jste se mohli dočíst v minulé recenzi, protentokrát o něco méně, než bývá zvykem. Porovnávat s FIFA 08 můžete také až ve čtyřech hráčích na jedné konzoli, ale před samotným zahájením hry si zvolte správnou taktiku a formaci. Hloubku hry zvýrazňuje i pokročilejší ovládání prostřednictvím příkazového menu.



Ovládání:

- POHYB
- NEVYUŽITÁ
- FALEŠ
- A – KRÁTKÁ PŘIHRÁVKA/TLAK
- B – DLOUHÁ PŘIHRÁVKA/SKLUZ
- X – STŘELA
- Y – SEHRÁVKA ULIČKOU
- LT – STRATEGIE
- RT – SPECIÁLNÍ
- LB – ZMĚNA KURZORU
- RB – SPRINT

MX VS. ATV: UNTAMED

Skutečně divoké závody, v nichž se vedle sebe řadí buginy, ATV, monster trucky i motocykly. My vám dáváme možnost vyzkoušet si čtyři módy a tři vozítka. Supercross je dvoukolovým závodem motorek s kvantem oponentů. Ve freestyle bojujete o nejvyšší skóre, které získáváte různými povedenými triky. Tříminutový limit je omezující, a tak se vyplatí triky řetězit. V Opencross se preferují buginy, zatímco ve Waypoint, jak název naznačuje, budete projíždět checkpointy za volantem ATV.

Ovládání:

- ZATÁČENÍ
- KAMERA
- NEVYUŽITÝ
- A – SCRUB/WHIP
- B – TRIK 2/RUČNÍ BRZDA
- X – NEVYUŽITÉ
- Y – TRIK 1
- LT – BRZDA
- RT – PLYN
- LB – SPOJKA
- RB – ÚPRAVA TRIKŮ

CRASH OF THE TITANS

Crash Bandicoot opustil cestičku vyšlapanou Playstationem a naskočil do rozjetého vlaku jménem Xbox 360. Přichází s novým vzhledem, dovednostmi a další kupou přátel, kteří potřebují zachránit. Kamarádi byli uneseni dvojicí potřeštěných vědců se jmény Neo a Nina Cortex. Jejich oblíbenou činností je transformace nevinných zvířátek v krvelačná monstra. Jelikož je takhle předělaná již polovina obyvatel ostrova, musíme před jejich efektivitou smeknout. Barevná demoverze obsahuje dvě úrovně. Jediným způsobem, jak přežít, je omráčení obřích stvůr a jejich ovládnutí. Tím je dostanete pod kontrolu a s pomocí jejich schopností můžete čelit ostatním tvorům. Zkuste neminout bonusovou úroveň ukrytou v první části kola. Měli byste narazit na obří sochu hlavy a orby vedoucí přímo do její pusy. Pokud je budete sledovat, dostane příležitost bojovat s dalšími monstry, a získat tak ještě více orbů. Nezapomeňte se dívat po spybotech doktora Cortexe. Zničte všechny tři a získáte další bonusy.

Ovládání:

- POHYB
- KAMERA
- NEVYUŽITÝ
- A – SKOK
- B – NEVYUŽITÉ
- X – ÚTOK
- Y – SPECIÁLNÍ
- LT – NEVYUŽITÉ
- RT – VYHÝBÁNÍ
- LB – NEVYUŽITÉ
- RB – NEVYUŽITÉ

TETRIS SPLASH

Klasická puzzle hra, ve které pohybujete s bloky, pouze je tentokrát zasazena do vodního prostředí. Pozadí tvoří různá akvária, přičemž jsou z velké části upravitelná. Nebýt toho, je to standardní Tetris, jak ho mnoho let známe aneb „skládáme bloky kostiček vedle sebe, aby nevznikaly mezery, a po kompletaci řady dojde k její eliminaci".

Ovládání:

- POHYB
- NEVYUŽITÁ
- POHYB
- A – ROTACE DOLEVA
- B – ROTACE DOPRAVA
- X – NEVYUŽITÉ
- Y – NEVYUŽITÉ
- LT – PODRŽET
- RT – NEVYUŽITÉ
- LB – NEVYUŽITÉ
- RB – NEVYUŽITÉ

FATAL FURY SPECIAL

SNK je dlouholetým tvůrcem bojovek. Všechno začalo s Fatal Fury: King of Fighters. Fatal Fury Special je její vylepšenou verzí, s trojicí nových herních postav navíc. Ujmete se role Terry Bogarda nebo Mai v boji proti Ducku Kingovi v singleplayerovém módu. Zvolit si můžete z šesti obtížností nebo sáhnout po hře pro dva hráče.

Ovládání:

- POHYB
- NEVYUŽITÁ
- POHYB
- A – NÍZKÝ KOP
- B – VYSOKÝ KOP
- X – NÍZKÝ ÚDER PĚSTÍ
- Y – VYSOKÝ ÚDER PĚSTÍ
- LT – NÍZKÝ KOP A VYSOKÝ ÚDER PĚSTÍ
- RT – VYSOKÝ KOP A NÍZKÝ ÚDER PĚSTÍ
- LB – LINIOVÝ POHYB
- RB – LINIOVÁ RÁNA

PLUS! DALŠÍ ČERSTVÉ INFORMACE ZE SVĚTA XBOX 360
Xbox 360, rok poté, pohled evropského ředitele divize zábavy Microsoftu rozhovor **Nejočekávanější hry roku 2008** na co se těšit v dalších měsících **Alone in The Dark** nová generace strachu přichází

V PRODEJI OD 25. LEDNA

Obsah příštího čísla je pouze informativní a může doznat změn.

Autor: Frank O´Connor

Frank O´Connor není nikdo menší, než hlavní scénárista Halo 3 v Bungie a shodou okolností také jeden ze zakládajících členů amerického Oficiálního Xbox magazínu. A ano, je to ten chlapík, který stvořil Master Chiefa a který se svědomitě stará o oficiální stránky Bungie.

Jak fanoušci vytvořili (a nevytvořili) Halo 3

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ

Máte pocit, že vaše názory ovlivňují podobu hry? Možná ano, možná ne

PRVNÍ, CO VÁS V KAŽDÉM momentě brainstormingu napadne, je, že v podstatě neděláte nic nového. Jinak řečeno: pokud o nějakém aspektu hry přemýšlíte, pravděpodobně nejste prvními, kdo tak činí. Platí to i pro nás v Bungie. A řeč může být o každé vychytávce, novince a úpravě, která se prosadila až do finálního kódu Halo 3. Stejně velkou roli ovšem máte i vy. Reakce našich hráčů a uživatelů (jak verbální, tak „neviditelná", tvořená datovými výstupy z hraní) pomohla vytvořit Halo 3 v podobě, kterou máte možnost vídat.

Veřejná beta Halo 3 byla zlými jazyky ohodnocena jako prostý marketingový tah, ale na rovinu – Bungie nemá čas vytvářet specifickou verzi hry a tím rozdělovat své zdroje právě kvůli marketingu. Použili jsme ji, abychom nastřádali informace o tom, jak lidé Halo 3 hrají a jaký je náš multiplayerový kód v praxi.

Přestože se beta ocitla pod palbou nejrůznější kritiky, hlas internetových nadšenců nemohl být arbitrem, jenž rozhodne o jakýchkoliv změnách. Místo toho jsme se podívali na fakta a data. Pro každého hráče, který si stěžoval na slabý účinek raketometu, máme desítky příkladů, jež dokazují opak. Uměním je vědět, kdy poslouchat a kdy lze situace interpretovat podle svého.

První ze stížností k Halo (ke každému Halo, ke všem dílům) se týká skutečnosti, že jsme znovu převzali pistoli z původní hry. A učinili jsme tak záměrně! Šlo o skvělou zbraň, která byla v mnoha ohledech účinnější než raketomet a zhruba tak přesná jako odstřelovací puška. Nabízela (a nabízí) úžasný způsob, jak si užít LAN party a zároveň i zlo při online bojích. Ostatně, abych k vám byl zcela upřímný: Vytvářet Halo 3 bylo o tom, vzít nejlepší prvky ze série a eliminovat ty špatné.

Abych byl ještě upřímnější, přiznám se, že mám svou vlastní teorii týkající se zbraní. Pokud si 50 % herní veřejnosti myslí, že je slabá, a druhých 50 % pravý opak, pak máte velmi pravděpodobně v rukou téměř dokonale vybalancovanou zbraň. Že je něco kontroverzní, nemusí hned znamenat selhání: taková Carbine se v betě dočkala totožného množství pozitivních i negativních reakcí. To ale ještě neznamená, že bychom se od komunity nic nepřiučili. Infection mód zaznamenal samé pozitivní ohlasy, komunita také chtěla zpět Race, a tak jsme vytvořili VIP. To všechno byla naše reakce na hlas hráčů.

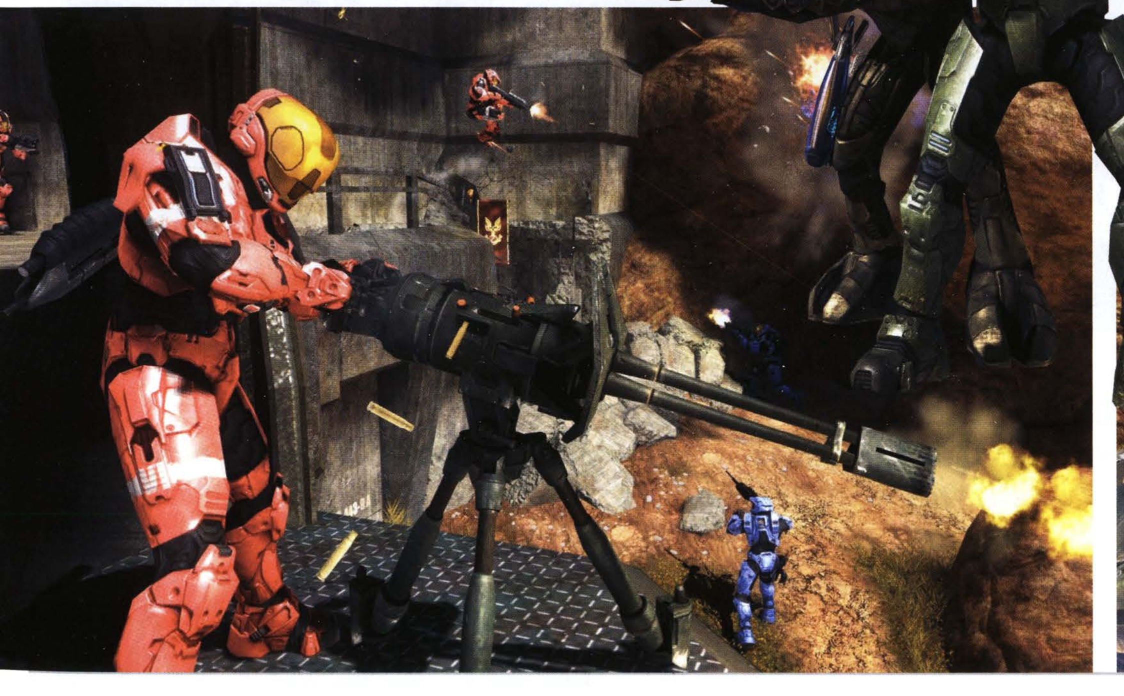
Nicméně ten největší zdroj podkladů pro změny třetího dílu byl... díl druhý. Když máte takovou databázi, můžete si jen tak sedět, prohlížet si za tři roky nastřádaná data a zkusit udělat něco jiného. Pokud se ale podíváte na životnost Halo 2 na Xbox Live (a že jeho aktivita stále nepohasíná), získáte obrovský přehled o skutcích uživatelů, o jejich námitkách, nebo třeba demonstracích síly tím, že přestali hrát a po čase znovu začali. Z těchto údajů můžete vytvořit jeden z nejdetailnějších přehledů toho, jak se hráči chovají.

Microsoft vlastní celou továrnu, jež se zabývá chováním hráčů a předpokládanou reakcí na každou sebemenší drobnost. O své výsledky se s námi dělí a naším úkolem je jejich data správně interpretovat. Dobrým příkladem je scéna v prvním levelu Halo 3, kde mariňáci vylezou k vodopádu a následně vás opustí. První reakce z hraní mise ukázaly, že celá situace je poměrně matoucí a hráči se snaží neúspěšně následovat své kolegy, třebaže tím směrem cesta nevede. Upravili jsme geometrii, dialogy a hlasitost zvuků tak, abychom hráče nasměrovali směrem, který jsme potřebovali.

»Microsoft vlastní celou továrnu, jež se zabývá chováním hráčům a předpokládanou reakcí na každou sebemenší drobnost

Pokud bych měl vybrat jednu věc, kterou si vždycky bereme k srdci, je to jednoduchý požadavek udělat věci lepší. Pravda, většina tlaku na nás paradoxně vychází „odnikud" – dá se říct, že z pouhého soutěžení uvnitř týmu, nebo ze všech momentů okamžitého prozření, které potká naše designéry ve sprše. Pokud se podívám na proces vývoje hry s odstupem, pak je především o umění a až v druhé řadě o vědě a výzkumu. Nikdo nechce hrát takovou verzi hry, která odpovídá výsledkům průzkumů a je dokonalým průsečíkem požadavků co největší skupiny lidí. Hráči chtějí zábavné, atraktivní a novátorské tituly.

Nakonec jsou to právě umělci, kterým předáváme zodpovědnost – naši designéři, testeři, grafici, ti všichni vytváří společný kus umění každé zhruba tři roky. A vy, hráči, jste součástí společné práce, ať si to uvědomujete, nebo ne...



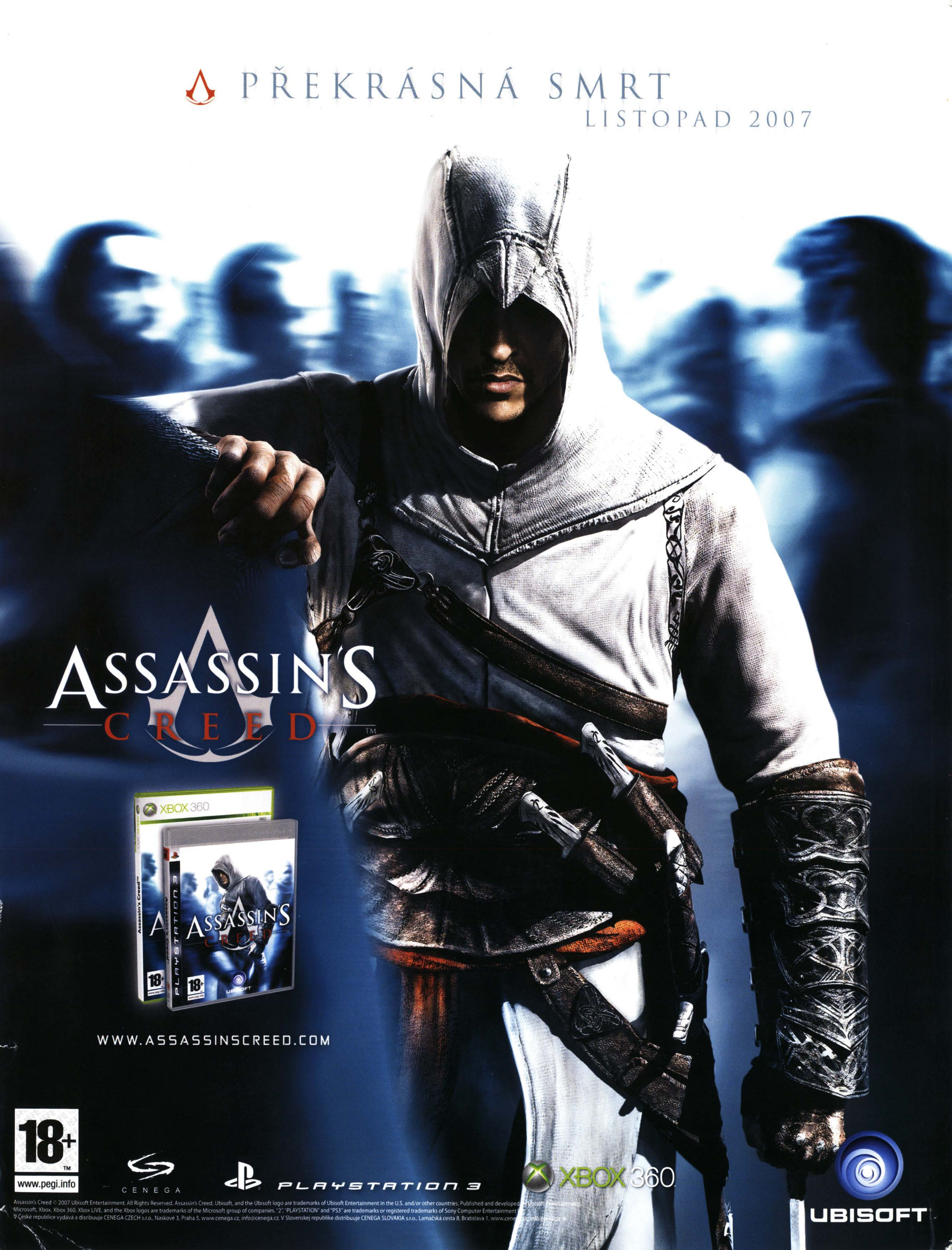
Nejlepší hry jsou na Xbox 360.

Společenství začíná senzačními hrami a nikdy nekončí. Zvláště když se k němu dostanete přes nejlepší tituly jako Halo®3, Mass Effect, PGR4, Guitar Hero 3 a Call of Duty.

©2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Všechny ochranné známky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360



Assassin's Creed © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "2", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. V České republice vydává a disribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, Praha 5, www.cenega.cz, info@cenega.cz. V Slovenskej republike distribuuje CENEGA SLOVAKIA s.r.o., Lamačská cesta 8, Bratislava 1, www.cenega.sk, info@cenega.sk